

T
004.68
BODW
V.2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN
TESIS DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES

TEMA: WEB SITE LA FERRETERA C. A.

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:
MANUEL ANTONIO GÓMEZ SOLANO
RICHARD VICENTE VALLE VELASTEGUÍ

DIRECTOR:
ANL. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS

AÑO:
1.999 – 2.000

AGRADECIMIENTO

En primer lugar damos gracias a Dios, por habernos dado vida y salud, al igual que a nuestros padres.

También agradecemos a la Escuela Superior Politécnica del Litoral a su máxima autoridad y a todos sus profesores por los conocimientos que nos entregaron y que supieron guiarnos durante nuestra carrera superior en todos estos años de estudio.

Además dejamos constancia de nuestro agradecimiento al director de tesis el anl. Alex Espinoza Cárdenas quién asesoró con paciencia este trabajo hasta llegar a un feliz término.

Y también a todos los compañeros por habernos brindado su amistad y haber pasado momentos muy amenos con ellos.

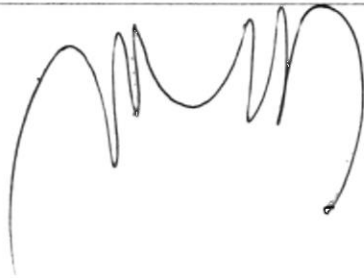
DEDICATORIA

Por el sacrificio, comprensión y apoyo que nos dieron nuestros padres y familiares, a lo largo de este periodo en nuestra carrera y en la culminación de la misma, les dedicamos con mucho respeto y gratitud esta Tesis de Grado que trata sobre la creación de páginas web.

DECLARACIÓN EXPRESA

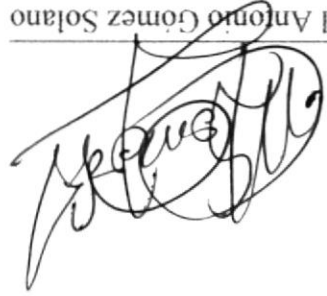
La responsabilidad por los hechos y doctrinas expuestas en esta tesis de grado nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación) de la “Escuela Superior Politécnica del Litoral”. (Reglamentos de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL)

Anl. Alex Espinoza Cárdenas

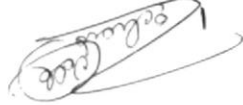
A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and curves, positioned below a horizontal line.

FIRMA DEL DIRECTOR

Manuel Antonio Gómez Solano

A highly stylized, cursive handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is dense and difficult to decipher, but it appears to contain the initials 'MAGS'.

Richard Vicente Valle Velastegui

A handwritten signature in black ink, written over a horizontal line. The signature is cursive and includes the name 'Richard Vicente Valle Velastegui' written in a compact, stylized manner.

FIRMA DE LOS AUTORES

TABLA DE CONTENIDO

CAP.	PAG.
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
1.1 INTRODUCCIÓN	1
1.2 OBJETIVOS GENERALES.....	1
1.3 OBJETIVOS PARTICULARES	1
1.4 USUARIOS A QUIENES ESTA DIRIGIDO	1
1.5 LO QUE DEBE CONOCER EL USUARIO.....	2
1.6 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL	2
2. AMBIENTE OPERACIONAL	1
2.1 REQUERIMIENTO DE HARDWARE.....	1
2.2 REQUERIMIENTO DE SOFTWARE.....	1
2.3 ARRANQUE DEL SISTEMA	1
3 OPERACIÓN	1
3.1 EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRAFICA	1
3.2 MANEJO DE OPCIONES DEL SISTEMA.....	1
3.2.1 INGRESO	1
3.2.2 PRINCIPAL	2
3.2.3 HISTORIA	3
3.2.4 PRODUCTOS	4
3.2.5 HERRAMIENTAS.....	5
3.2.6 SERVICIOS	6
3.2.7CORREO	7
A CONOCIENDO INTERNET	1
A1. INTRODUCCIÓN	1
A2. QUE SE ENTIENDE POR INTERNET?.....	1
A3. UN POCO DE HISTORIA	1
A4. LA INTERNET A MADURADO. TCP/IP, EL PROTOCOLO DE COMUNICACIONES.....	2
A5. SERVICIOS EN INTERNET. MENSAJERÍA – CORREO ELECTRÓNICO - E~MAIL	2
A6. SMTP, EL PROTOCOLO DE INTERNET PARA CORREO ELECTRÓNICO	3
A7 FTP (File Transfer Protocol).....	4
A8. GHOPER	4
A9. TELNET	5
A10.USANDO TELNET EN LOS DISTINTOS SISTEMAS OPERATIVOS	5
A11. USENET NEWSGROUP	5
A12. VIDEOCONFERENCIA	6
A13. IRC (Internet Relay Chat).....	6
A14. LA WORLD WIDE WEB, SU HISTORIA Y CONCEPTO.....	6

A15. QUE ES UNA PÁGINA WEB?	7
A16. MIME	8
A17. TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN EN LA WWW	8
A18. HTTP, EL PROTOCOLO DE TRANSPORTE DE HIPERTEXTO	9
A19. EXPLORADORES WEB	9
A20. LA WEB – OPORTUNIDAD Y NECESIDAD	10
A21. COMO CONECTARSE A INTERNET	10
A22. TIPOS DE CONEXIÓN A INTERNET	11
A23. CONEXIÓN COMO EMULADOR DE TERMINAL	11
A24. CONEXIÓN MAIL	11
A25. POR LÍNEA TELEFÓNICA (dial up link)	11
A26. POR LÍNEA DEDICADA (Leased Lines)	11
A27. INTERNET CON WINDOWS 98	12
A28. QUE VENTAJAS OFRECE INTERNET?	12

B NAVEGACIÓN DE PÁGINAS 1

B1. PÁGINA INICIAL	1
B2. PÁGINA PRINCIPAL	2
B3. PÁGINA HISTORIA	3
B4. PÁGINA PRODUCTOS	4
B5. PÁGINA DE LISTA DE PRODUCTOS POR MARCA	5
B6. PÁGINA CONTÁCTENOS	6
B7. PÁGINA SERVICIOS	7

C GLOSARIOS DE TÉRMINOS 1

INDICE DE GRÁFICOS

CAP.	PAG.
2. AMBIENTE OPERACIONAL	1
2.1 PANTALLA INICIAL	2
2.2 REQUERIMIENTO DE SOFTWARE.....	1
3. OPERACIÓN	1
3.1 PANTALLA DE INGRESO	1
3.2 PANTALLA DE INTRODUCCIÓN (ESPAÑOL)	2
3.3 PANTALLA DE INTRODUCCIÓN (INGLES).....	2
3.4 PANTALLA DE HISTORIA (ESPAÑOL).....	3
3.5 PANTALLA DE HISTORIA (INGLES).....	3
3.6 PANTALLA DE PRODUCTOS (ESPAÑOL).....	4
3.7 PANTALLA DE PRODUCTOS (INGLES).....	4
3.8 PANTALLA DE HERRAMIENTAS (ESPAÑOL)	5
3.9 PANTALLA DE HERRAMIENTAS (INGLES).....	5
3.10 PANTALLA DE SERVICIOS (ESPAÑOL)	6
3.11 PANTALLA DE SERVICIOS (INGLES)	6
3.12 PANTALLA DE CORREO (ESPAÑOL)	7
3.13 PANTALLA DE CORREO (INGLES)	7



INDICE DE TABLAS

CAP.		PAG.
2.	AMBIENTE OPERACIONAL	1
	2.1 REQUERIMIENTO DE HARDWARE	1
	2.2 REQUERIMIENTO DE SOFTWARE.....	1



CAPÍTULO 1

INFORMACIÓN GENERAL

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. INTRODUCCIÓN

El sistema de páginas web de La Ferretera le dará la oportunidad mediante el Internet de conocer todo referente a sus productos y los servicios post venta que ofrecen.

En estas páginas también podrá conocer como ha ido creciendo la empresa a través del tiempo, gracias a la constancia de atención y a sus clientes.

Para mayor facilidad de los usuarios a nivel mundial de Las Páginas Web de “La Ferretera C.A.”, se lo realizó en dos Idiomas Español e Inglés.

1.2 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo fundamental de sus creadores es desarrollar una página web que permitiera a los usuarios la fácil e inmediata navegación. El Word Wide Web es un poderoso instrumento muy utilizado en la actualidad en colegios, universidades y en empresas públicas y privadas.

1.3 OBJETIVOS PARTICULARES

Para nosotros el objetivo principal es darse a conocer por medio de las páginas a nivel mundial, pero nuestra prioridad es vender.

1.4 USUARIOS A QUIENES ESTA DIRIGIDO

El sistema de LA FERRETERA, va dirigido a todas las personas que les interesa conocer como funciona el mundo de la informática, la programación de las páginas web es una de las ramas de estudio importantes e interesantes. Un conocimiento cabal de la programación de las páginas web es necesario y vital para la futura toma de decisiones, en términos más generales, para apreciar y comprender cual es el funcionamiento de las páginas web.

Escribimos este manual convencidos de que los estudiantes necesitan conocer los temas de la actualidad que se han convertido en protagonistas centrales de la informática en años recientes, también sentimos que es necesario mostrarle la forma de utilizar la programación en páginas web como una herramienta de trabajo.

El tema es atrayente y dinámico, pero es indispensable que las personas tengan la oportunidad de apreciar su importancia y su utilidad, necesitan y requieren comprender como se puede aplicar la programación de página web.

Para responder a estas necesidades, el manual presenta un tratamiento fresco de la programación en páginas web que hace hincapié en su importancia y aplicación en el futuro venidero, para lograr este énfasis en la aplicación, se incluye un ejemplo que cubre con la debida amplitud temas como el diseño y la programación.

1.5. LO QUE DEBE CONOCER EL USUARIO

Los conocimientos mínimos que debe tener los usuarios que navegan en nuestra página son:

- ☞ Conocimientos básicos de Informática bajo el ambiente Windows.
- ☞ Conocimientos básicos de la Navegación en el Internet.

1.6. ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual esta concebido como primera ayuda de usuario y además de contener los conceptos fundamentales los cuales lo guiaran paso a paso.

El manual consta de 3 capítulos los cuales se describen a continuación.

CAPÍTULO 1. INFORMACION GENERAL

El primer capítulo es una breve introducción Acerca de este manual.

CAPÍTULO 2. AMBIENTE OPERACIONAL.

En este capítulo se especifican los requerimientos técnicos.

CAPÍTULO 3. OPERACIÓN.

Prepara al usuario para los pasos que deben seguir para que pueda realizar la navegación sin problemas, guiándolo hasta alcanzar el objetivo deseado.



CAPÍTULO 2

AMBIENTE OPERACIONAL

2. AMBIENTE OPERACIONAL

Las computadoras modernas son unos de los productos más importantes del siglo XX y especialmente las dos últimas décadas. Son una herramienta esencial en muchas áreas: industria, gobierno, ciencia, educación..., en realidad todos los campos de nuestras vidas. El papel de los programas de computadoras es esencial; sin una lista de instrucciones a seguir, la computadora es virtualmente inútil. Los lenguajes de programación nos permiten escribir esos programas y por consiguiente comunicarnos con las computadoras.

2.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	
	CARÁCTERISTICAS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Procesador Pentium 233MHZ ✓ 32 MB de RAM ✓ 300 Mb disponible en Disco Duro ✓ Tarjeta de Video ✓ Monitor SVGA de 14" ✓ Mouse ✓ Teclado ✓ Fax Modem 55.6 bps ✓ Impresora Matricial

Tabla 2.1 Requerimientos de Hardware


2.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	
	CARACTERISTICAS
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Windows 95 o Superior. ✓ Dreamweaver. ✓ Navegador de internet 4.X o Superior

Tabla 2.2. Requerimiento de Software

2.3. ARRANQUE DEL SISTEMA

El arranque es automático, se digita el siguiente URL WWW.ESPOLPROTCOM.EDU.EC/TEMAS/FERRETERA , la cual ejecutará la página principal del sistema indicando que ya se puede navegar.



Figura 2.1. Pantalla Inicial



CAPÍTULO 3 OPERACIÓN



3. OPERACIÓN

3.1. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

La página web de La Ferretera C.A. consta con los siguientes elementos gráficos.

- ☛ Una ventana principal, donde se encuentra un menú.
- ☛ Una ventana secundaria, donde se encuentra la información, un botón que sirve para el cambio de idioma.

El usuario tendrá acceso a estas páginas desde cualquier navegador de internet que soporte Java, por ejemplo Netscape Navigator 4.5 o Internet Explorer 4.0 o superiores.

3.2. MANEJO DE LAS OPCIONES DEL SISTEMA.

3.2.1. INGRESO

A continuación se presenta la pantalla inicial del sistema la cual muestra el logotipo de la empresa, dos opciones, y los autores.

La primera opción la cual consta de la bandera de los Estados Unidos sirve para ingresar a una segunda página pero con el idioma a manejar en inglés.

La segunda opción la cual consta de la bandera del Ecuador es para ingresar a una segunda página pero con el idioma a manejar en Español.



Figura 3.1. Pantalla de Ingreso

3.2.2. MENÚ PRINCIPAL

A continuación entramos a la segunda página en estas se encuentra una pequeña introducción sobre la empresa, en el lado izquierdo nos encontramos con un menú el cual nos guiará.



Figura 3.2. Pantalla de Introducción (Español)

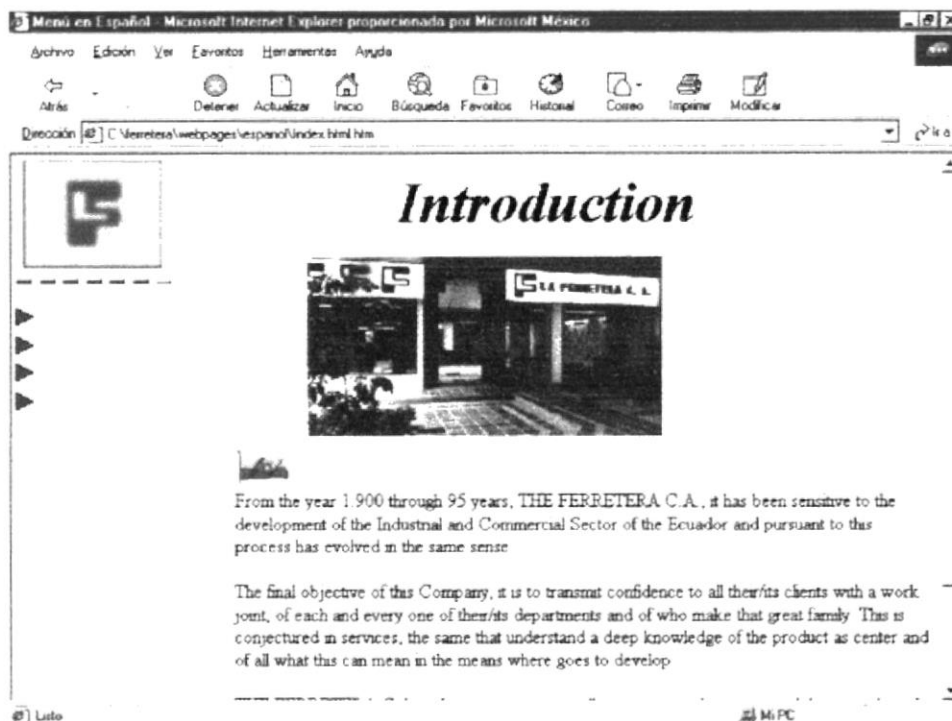


Figura 3.3 Pantalla de Introducción (Ingles)

3.2.3. HISTORIA

La primera opción es la de Historia o History la cual nos conduce a la página de esta, en la cual se detalla un resumen pequeño de esta.



Figura 3.4. Pantalla de Historia (Español)

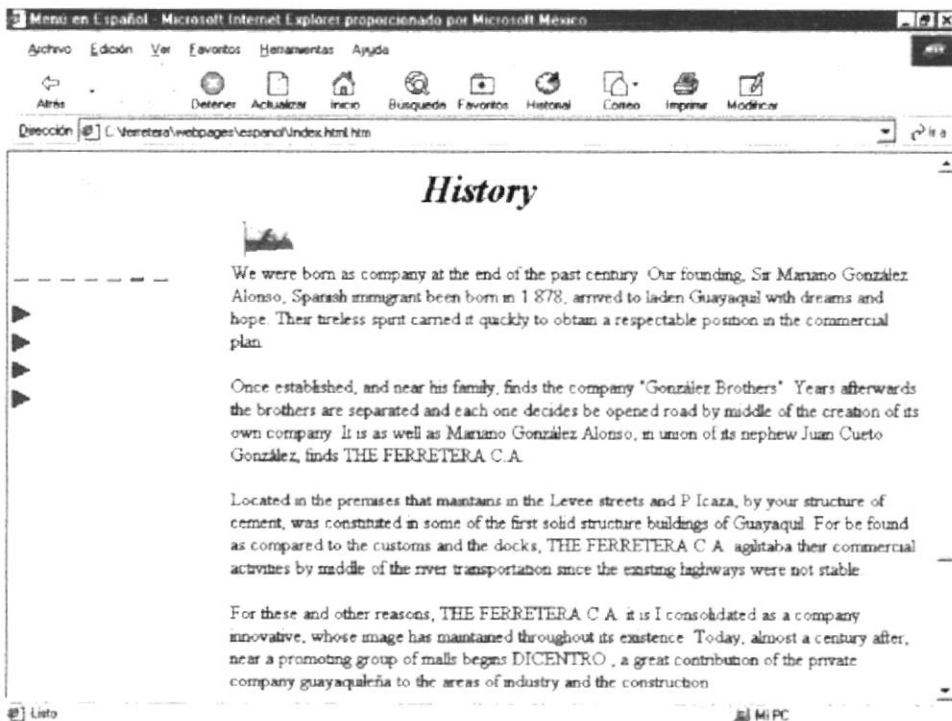


Figura 3.5. Pantalla de Historia (Ingles)

3.2.4. PRODUCTOS

En esta segunda opción se muestra la página en la que se detalla los productos con sus respectivos logotipo los cuales al dar un click sobre ellos nos mostraran la información de la marca señalada.

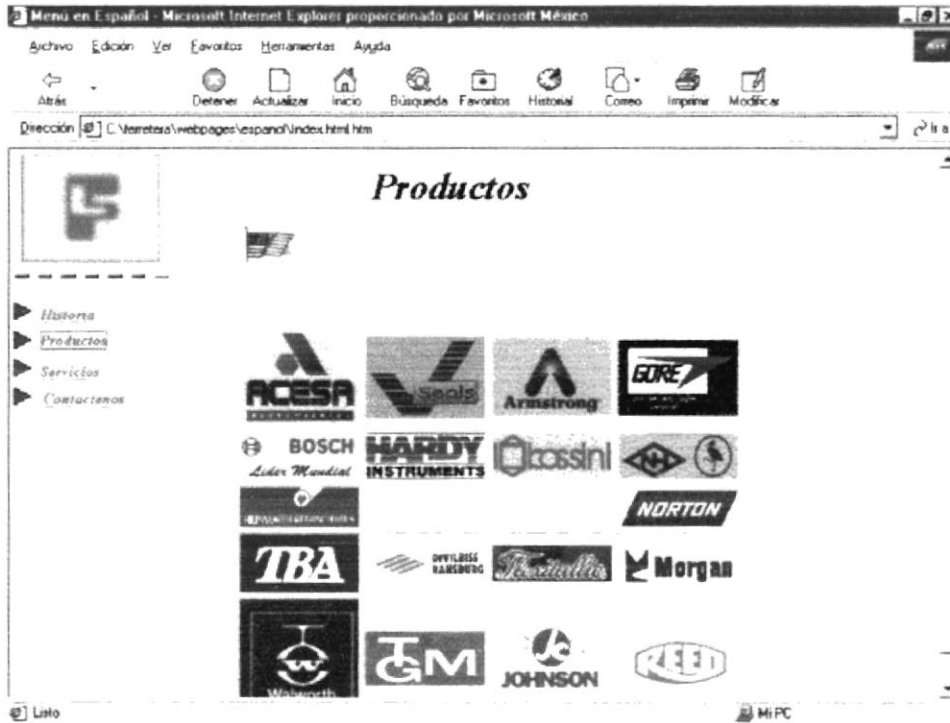


Figura 3.6. Pantalla de Productos (Español)



Figura3.7. Pantalla de Productos (Ingles)

3.2.5. HERRAMIENTAS

La primera opción la cual representa a la imagen de la marca Accesa nos muestra toda la mercadería existente en stock.

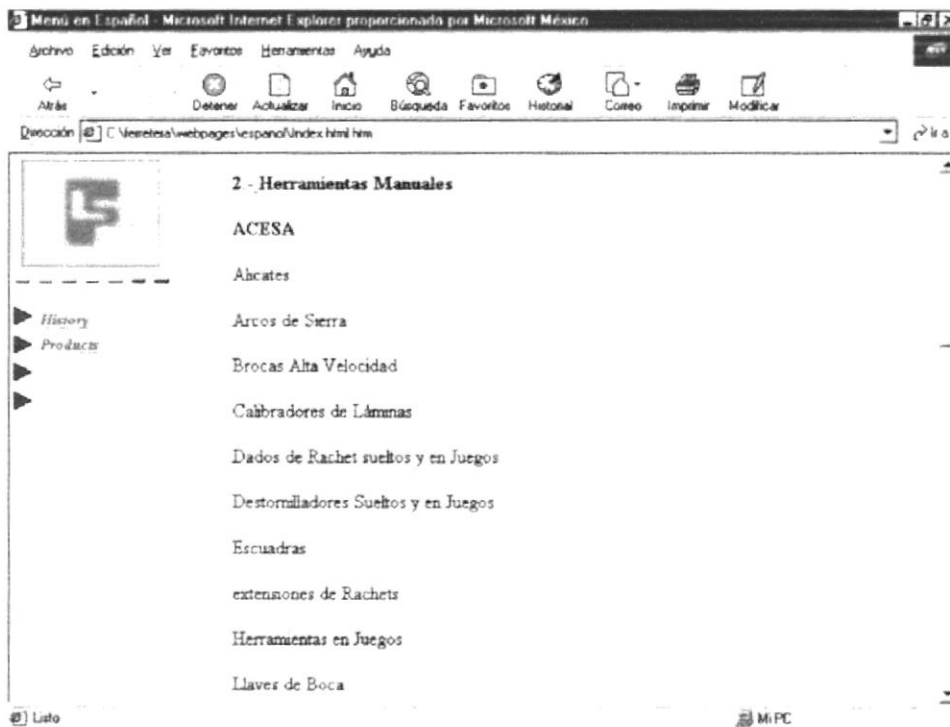


Figura 3.8. Pantalla de herramientas (Español)



Figura 3.9. Pantalla de herramientas (Inglés)

3.2.6. SERVICIOS

La tercera opción es la de servicios en la cual se describen los servicios que se les proporciona post venta.



Figura 3.10. Pantalla de Servicios (Español)

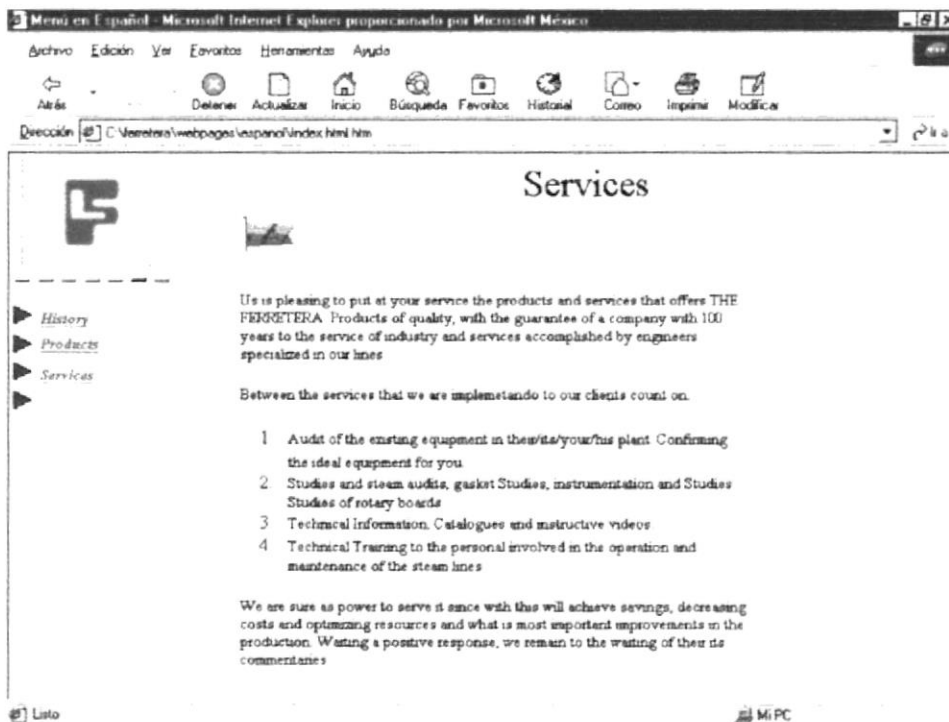


Figura 3.11. Pantalla de Servicios (Ingles)

3.2.7. CORREO

La cuarta opción es la de “contáctenos”, la cual le ponemos a disposición una serie de comentarios los cuales los usuarios puede llenar según sus requerimientos.

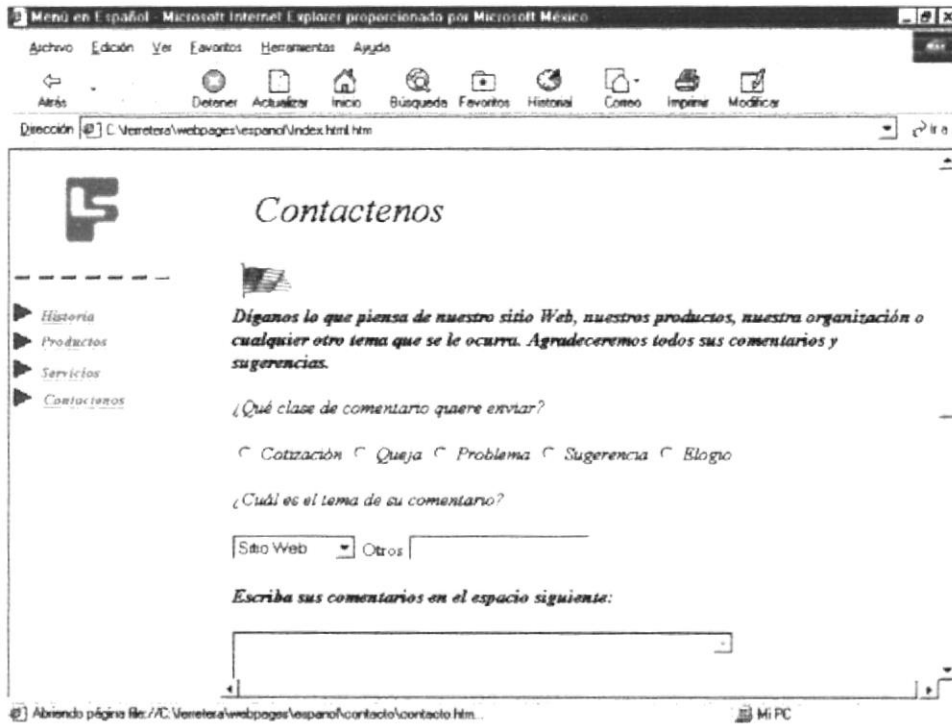


Figura 3.12. Pantalla de Correo (Español)

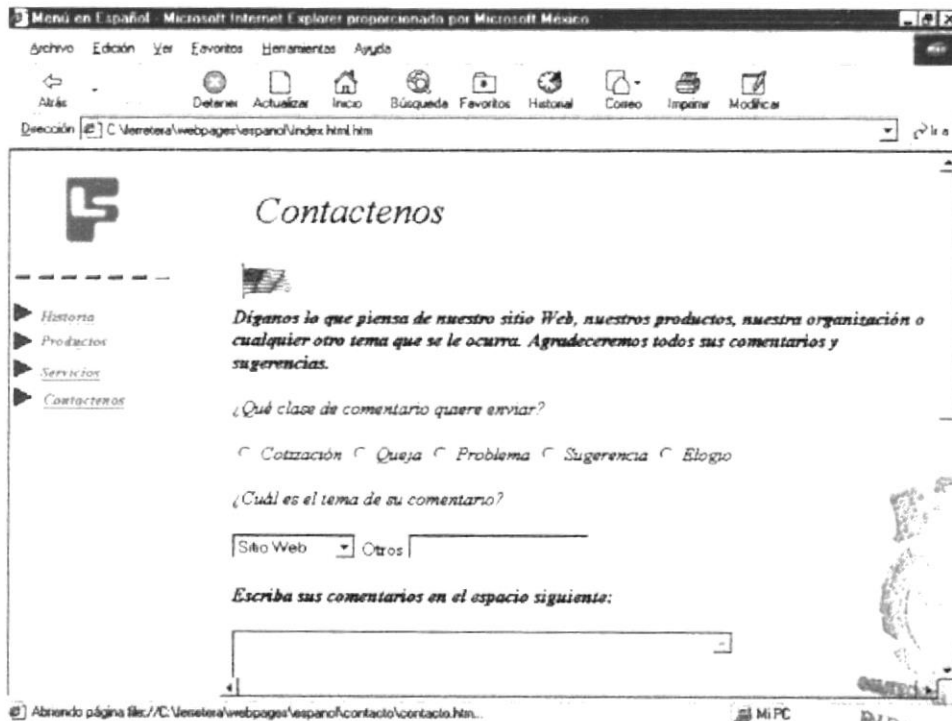


Figura 3.13 Pantalla de Correo (Ingles)



ANEXO A CONOCIENDO INTERNET

A. CONOCIENDO INTERNET

A.1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día ya no solo accedemos a nuestras PC's y servidores de información, sino a donde se encuentre, al lado nuestro o en el otro lado del mundo.

Esté donde esté, accedemos mediante una simple llamada telefónica a través de Internet.

A.2. QUE SE ENTIENDE POR INTERNET?

Internet puede ser definida como "Una red de redes de computadoras" que se encuentran interconectadas a lo largo del mundo, nadie es dueño de Internet simplemente cada usuario paga su conexión hasta llegar a la red.

Para darse una idea de cómo internet se incorpora a la sociedad se debe recordar que la radio demoró 28 años en llegar a 40 millones de personas y la televisión solo tardo 10 años en llegar a la misma cantidad de gente, hoy dichos medios tiene una llega masiva.

Internet apenas tardo 3 años en llegar al mismo número de personas y pronto será un elemento de comunicación más en la vida cotidiana.

Se calcula que en 1997 los usuarios de Internet eran aproximadamente 100 millones y se estima que serán 300 millones para el 2000.

A.3. UN POCO DE HISTORIA.

Nació en EEUU como un proyecto de la DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). La misma buscaba intercambiar información entre los investigadores, científicos y militares, ubicados en distintos sitios distantes

La red debía soportar un ataque nuclear sin perder la conexión con el resto de los sitios, constaba de 4 computadores interconectados y se llamaba DARPANET. En 1972 ya había conectadas 37 computadores y pasó a denominarse ARPANET, la aplicación mas utilizada en ésta era Telnet para luego pasar a ser el e-mail o correo electrónico.

Hacia 1984 la NSF (National Science Foundation) estableció la NSFNET paralela a la ARPANET para la investigación académica que ya estaba saturada, también la NSFNET se saturó hacia mediados de 1987 y no precisamente por la actividad académica.

En éste año se redimensionó totalmente la NSFNET, con un acceso más rápido, con modernas y computadoras mas veloces, a ellas podían ingresar todos los países aliados de EEUU.

En los 90 se empieza a conocer como en la actualidad, La red o Internet y se abrió para

todo aquel que pudiera conectarse.

El protocolo utilizado en esta gran red es TCP/IP, TCP (Transfer Control Protocol) se encarga de contabilizar las transmisión de datos entre computadores y registrar si hay o no errores, mientras que IP (Internet Protocol) es el que realiza realmente la transferencia de datos.

En la red existen equipos denominados host, estos equipos se encargan de dar servicios a los clientes en la red, algunos de estos servicios son:

A.4. LA INTERNET A MADURADO. TCP/IP, EL PROTOCOLO DE COMUNICACIONES.

Una red existe cuando hay dos o más ordenadores conectados de forma que puedan compartir y pasar información entre ellos. Cada una de éstas máquinas se denomina host o nodo de la red. Si proporciona un servicio específico, tal como la verificación de contraseña, el ordenador se denomina servidor.

Los nodos de una red siguen un conjunto de reglas, denominados protocolos para intercambiar información, que a su vez sirve también para definir los servicios que pueden estar disponibles en un ordenador. Hay muchos tipos diferentes de protocolos, aunque los más habituales proporcionan conexiones TCP/IP que permiten que los usuarios se conecten a Internet.

El protocolo de comunicaciones TCP/IP (Transmisión Control Protocolo/Internet Protocolo) sirve como núcleo de Internet. Este protocolo de comunicaciones permite conectar computadores que utilizan distintos sistemas operativos.

Trabaja a nivel de capa de red y de transporte en la clasificación del modelo de la ISO/OSI.

Para pertenecer a Internet, se debe estar conectado al backbone (columna vertebral) de la NSFNET y respetar la conversión de direccionamiento IP.

Al esquema de direccionamiento en Internet se le conoce como direccionamiento. Una dirección IP es un número formado por cuatro octetos de la siguiente forma xxx.xxx.xxx.xxx donde cada xxx representa un número decimal entre 0 y 255 e identifica en forma única a cada dispositivo conectado a la gran red, por ejemplo 168.101.122.1 identifica una red y un host dentro de esa red.

Como a las personas les es difícil manejarse con números, se manejan mediante nombres que la red se encarga de traducir a direcciones IP, así el nombre completo de una máquina puede ser uno.server.corporacion.com.ar.

Los dominios que son agrupaciones de computadores o dispositivos del mismo tipo, origen o característica.

BIEN
Luz
R.S.

A.5. SERVICIOS EN INTERNET. MENSAJERÍA – CORREO ELECTRÓNICO - E~MAIL

El correo electrónico fue una de las primeras aplicaciones creadas para Internet y de las que más se utilizan. Éste medio es rápido, eficiente y sencillo de administrar, llegando a ser el sistema más sofisticado de mensajería que hoy conocemos.

El correo electrónico es más sencillo que escribir una carta o enviar un fax, funciona los 365 días del año las 24 horas del día, a no ser que caiga un servidor.

En caso de caídas de un servidor, no se pierden los mensajes enviados a dicho destino sino que se retienen en el último punto hasta que puedan seguir su camino hasta el buzón del destinatario, éste es global como Internet.

Es económico, ya que es más barato enviar un e~mail que un carta por vía aérea o hacer una llamada o fax, no requiere papel, es fácil de descartar y es ecológico, de lo único que se debe disponer es de una computadora y una conexión a Internet.

A.6. SMTP, EL PROTOCOLO DE INTERNET PARA CORREO ELECTRÓNICO

SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) es un protocolo de la familia del TCP/IP para la transmisión de correo electrónico, éste no es dependiente de ningún correo en especial sino que cualquier soft de correo que genere un e~mail en el formato en que el protocolo lo estructura, será entendido por éste.

Las distintas formas de conexión son:

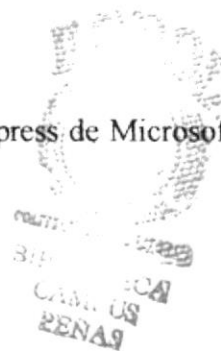
- Correr un programa residente y conectado continuamente a internet teniendo todo On Line.
- Conectarse a Internet a intervalos regulares y despachar el correo saliente y bajar el entrante o conectarse a Internet en forma irregular.

SMTP administra los mensajes en colas o spool, la forma de expresar una dirección de correo electrónico es: usuario@nombre.de.dominio

Ejemplos de direcciones:

- mailto:Sistemas@corporacion.com.ar
- mailto:webmaster@corporacion.com.ar

Los programas de e~mails más populares son Eudora, Outlook Express de Microsoft y Netscape.



POP3.

Post Office Protocol 3 es el protocolo que nos permite acceder a nuestra casilla de correos.

Mediante este protocolo, el cliente de e-mail se comunica al servidor de casilla de correo y puede recibir el correo que el servidor ha estado recepcionando y guardando para nosotros, así como también enviar el generado para enviar.

IMAP 4.

IMAP es la abreviatura de Internet Message Access Protocol. Es un método de acceso al correo electrónico que se mantiene en el servidor correspondiente.

A diferencia del protocolo POP 3 que retira los mensajes del servidor al conectarse y los almacena en el servidor local, IMAP 4 los deja en el servidor remoto, con lo que es posible acceder a los mismos desde diferentes puntos (oficina, casa etc.).

Su particularidad es que deja crear múltiples buzones en la máquina remota, es útil para alguien que viaja para no tener la necesidad de llevarse un equipo consigo, sino poder bajar los mensajes desde cualquier otro equipo, e inclusive permite que varios usuarios entren al mismo buzón a la vez a ver los mismos mensajes.

A.7. FTP (File Transfer Protocol).

Este servicio permite la transferencia de archivo al y desde el servidor de FTP, se diseñó para permitir el intercambio de datos, archivos entre computadores host y cliente.

La estructura de FTP es Client/Server, el servidor posee una estructura de directorios o carpetas en donde se encuentran alojados, los archivos de texto, gráficos, etc y el cliente accede mediante un utilitario de FTP o línea de comando para extraer archivos a su PC o enviarlos al servidor.

Cuando se ingresa a un servidor FPT se puede hacer como usuario con permisos definidos o como usuario invitado, siempre y cuando el administrador del sistema habilite el mismo, luego puede recorrer las distintas carpetas hasta encontrar el archivo buscado, una vez encontrado este se transfiere a nuestro computador Windows 98 tiene incluido un cliente FPT de línea de comandos que se ejecuta desde una ventana DOS, también existen programas shareware o freeware con entornos gráficos mucho mas amigables.

Archie es un sistema de búsqueda para encontrar archivos en los servidores FTP.

A.8. GHOPER.

El Gopher fue desarrollado por la Universidad de Minesotta en 1991. Este fue un paso previo a la Web ya que permite desplegar un sistema de menús jerárquicos y acceder a la información en formato de caracteres, como si estuviéramos ejecutando una terminal de Unix.

Además éste permite localizar y buscar documentos sin saber su dirección, como por ejemplo buscar a cerca de un tema, buscar en base de datos, etc.

La habilidad para pasar de un servidor Gopher a otro es lo que se conoce como Gopherspace que no es ni más ni menos que la red que se forma con las referencias cruzadas entre los distintos Gopher.

Para que un Gopher quede incluido en el Gopherspace se suele enviar un e-mail a la Universidad de Minesotta para que los administradores lo incluyan en las búsquedas

La búsqueda de archivos se efectúa mediante Verónica, que es la versión Gopher de Archie. Pero como Gopher incluye textos descriptivos de cada archivo que se publica, la búsqueda se orienta mas hacia contenidos de esos títulos que nombres de archivos, por lo tanto Verónica puede encontrar archivos en sitios FTP que Archie no podría.

También existe WAIS (Wide Area Information Server), que es un servicio de búsqueda que permite encontrar texto dentro de los archivos, no solamente por título o texto explicativo, sino por contenido.

Las búsquedas se realizan en base a índices que construyen en base a la información de su los propios servidores y punteros a otros servidores de información.

A.9. TELNET.

El método más modesto de utilizar una computadora es Telnet, que consiste en conectarse a la misma por intermedio de la red (en vez de en forma local) pero a través del protocolo TCP/IP. De esta manera en vez de utilizar una terminal boba, ya se puede usar una PC común, y operar cualquier computadora que ofrezca este servicio.

También se puede acceder vía Telnet a otros servicios como Gopher, servidores Web en modo texto, y bibliotecas de servidores WAIS, aún cuando no se tengan los clientes de estos servicios.

A.10. USANDO TELNET EN LOS DISTINTOS SISTEMAS OPERATIVOS.

Si se trabaja con un sistema Unix, telnet se reduce a poner telnet nombre_host donde el nombre del host se puede expresar como su dirección IP o su nombre de dominio.

Desde el sistema Windows se puede acceder con el software Winsock, en este sistema operativo existen varios clientes Telnet, que emulan las terminales, como por ejemplo TinyTerm que es un producto comercial, pero aparte existen infinidad de productos shareware y freeware

A.11. USENET NEWSGROUP.

Un área popular en Internet esta formada por los grupos de discusión o newsgroup, hasta la llegada de la Web este tenía la supremacía en Internet en cuanto a popularidad.

El software original de news fue desarrollado para los sistemas operativos Unix en 1979 por dos estudiantes de la Universidad de Duke como un mecanismo para discusión y

conferencias.

Actualmente Newsgroup soporta mas de 12.000 grupos de discusión a cerca de una gran variedad de temas.

Usenet es un sistema de conferencias y discusión de alcance global, este soporta lo que se denominan mailing list, cuando se quiere escribir algo para que sea leído por los demás lectores éste se postea a un newsgroup.

Cuando se quieren leer los mensajes se utiliza un software especial denominado reader, por supuesto los software de uso común como Netscape Navigator e Internet Explorer pueden leer Newsgroup.

Los nombres de los newsgroup utilizan una convención, los usuarios tratan de ser específicos para evitar postear mensajes a un tema que no corresponda.

A.12. VIDEOCONFERENCIA.

Al teléfono vía Internet se le sumó la transmisión de video en directo creando el nuevo concepto de "Videoconferencia".

Existe en el mercado un programa denominado CUSeeMee "Comunicandonos en Vivo". Por el momento las imágenes que transmite CuSeeMee son de resolución regular y se actualizan a intervalos regulares. La calidad del sonido, en cambio, es bastante superior a la del video pues el sonido es más fácil de enviar porque requiere menos recursos que el video.

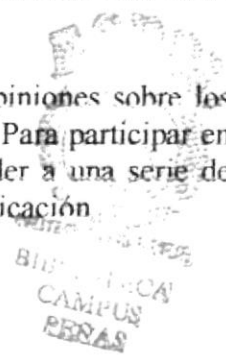
Además, el sistema permite transmitir textos e imágenes fijas, al mismo tiempo en que se habla y se ve la imagen en movimiento Pasando del Videoteléfono a la Videoconferencia, CuSeeMe permite conectar ocho personas, cada uno frente al monitor de su PC en distintos puntos de la red.

No caben dudas de que el sistema aún necesita muchas mejoras en cuanto a la calidad y la velocidad de transmisión. El límite más difícil de franquear es el que impone la propia estructura actual de Internet, con su ancho de banda bastante comprometido

A.13. IRC (Internet Relay Chat).

Este es un servicio que permite al usuario, por medio del tipeo, conversar con otros usuarios conectados a servidores de IRC.

Aquí los usuarios hablan entre sí usando el teclado, tipeando sus opiniones sobre los más diversos temas a través de miles de canales temáticos diferentes. Para participar en IRC hay que contar con un programa específico, que permite acceder a una serie de servidores públicos conectados en red, dedicados a este tipo de comunicación



A.14. LA WORLD WIDE WEB, SU HISTORIA Y CONCEPTO.

La WWW convierte el acceso a la Internet en algo sencillo para el público en general lo que da a ésta un crecimiento explosivo. Es relativamente sencillo recorrer la Web y publicar información en ella, las herramientas de la WWW crecieron a lo largo de los últimos tres años hasta ser las más populares.

Permite unir información que está en un extremo del planeta con otro en un lugar distante a través de algo que se denomina hipervínculo, al hacer click sobre éste nos comunica con el otro sector del documento o con otro documento en otro servidor de información.

Nace en 1989 en un laboratorio Europeo de Física de partículas (CERN), los investigadores querían un método único que realizara la actividad de encontrar cierta información, traerla a la computadora y ver algún papers y/o gráfico a través de una interface única, eliminando la complejidad de diversas herramientas.

A finales de 1990 los investigadores ya tenían un browsers en modo texto y uno en modo gráfico para la computadora NEXT. En 1992 se publica para el público en general y a medida que fue avanzando el proyecto, se agregaron interfaces a otros servicios como WAIS, FTP, Telnet y Gopher.

La comunidad de Internet adoptó rápidamente ésta herramienta y comenzó a crear sus propios servidores de WWW para publicar información, incluso algunos comenzaron a trabajar en clientes WWW. A finales de 1993 los browsers se habían desarrollado para una gran variedad de computadoras y sistemas operativos y desde allí a la fecha, la WWW es una de las formas más populares de acceder a los recursos de la red.

Para acceder a la WWW se debe ejecutar en la computadora cliente un browser, ésta es una aplicación que sabe como interpretar y mostrar documentos hipertextuales.

Un documento hipertextual es un texto que contiene vínculos con otros textos, gráficos sonido video y animaciones. Los browser más conocidos son el Mosaic (uno de los primeros) y actualmente Netscape y Explorer de Microsoft.

Cuando recuperamos un documento de la WWW, este es con formato y puede ser visto en distintas computadoras, para asegurarnos que este se vea como se debe ver existe un formato o lenguaje llamado HTML, que es un conjunto de instrucciones sencillas que indican como se estructura ese documento, el browser interpreta los comandos HTML y presenta el documento formateado para su visión por el usuario.

A.15. QUE ES UNA PÁGINA WEB?

Una aplicación web consta de una o más páginas conectadas entre sí. Un buen punto de partida sería decir que una página web es un archivo de texto que contiene lenguaje de marcas de hipertexto (HTML), etiquetas de formato y vínculos a archivos gráficos y a otras páginas web.

El archivo de texto se almacena en un servidor de web al que pueden acceder otras computadoras conectadas ese servidor , vía Internet o una LAN. Al archivo se puede

acceder utilizando exploradores Web que no hacen otra cosa que efectuar una transferencia de archivos e interpretación de las etiquetas y vínculos HTML, y muestran el resultado en el monitor.

Otra definición sería que una página Web es un formulario interactivo que utiliza una red de computadoras.

Hay dos propiedades de las páginas Web que la hacen únicas: que son interactivas y que pueden usar objetos multimedia. El término multimedia se utiliza para describir archivos de texto, sonido, animación y vídeo que se combinan para presentar la información, por ejemplo, en una enciclopedia interactiva o juego.

Cuando esos mismos tipos de archivo se distribuyen por Internet o una LAN, se puede utilizar el término hipermedia para describirlos. Gracias al World Wid Web ya es posible disponer de multimedios a través de internet.

Cada página Web tiene asociado una dirección o URL, por ejemplo la página principal de Microsoft es <http://www.microsoft.com/>, un URL es la ruta a una página determinada dentro de Internet, se utiliza de la misma forma que para localizar un archivo en una computadora, en este caso indica que es la página principal que esta situada en el servidor de Microsoft que esta conectado a la WWW. El nombre de la página principal dentro del servidor es normalmente *default.htm* o *Index.htm*, estos son los archivos que se despliegan en el navegador si no se indica cual y solo se indica el nombre base de URL.

A.16. MIME

La especificación MIME (Extensiones de Correo de Internet Multipropósito) describe la transferencia de datos multimedia mediante los estándares de correo de Internet.

Antes de implementar MIME para el Web, ésta utilizaba una especificación técnica diferente para describir la sintaxis de los mensajes de texto que intercambiaban los programas en Internet. Sin embargo los mensajes de texto solo podían transferir texto

La especificación MIME define formatos para imagen, vídeo, sonido, archivos binarios, aplicaciones y algunos otros tipos de archivo multimedia. De hecho se puede definir su propio formato de archivos y utilizarlo para comunicarse con un servidor, suponiendo que este reconozca la definición de formato.

A.17. TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN EN LA WWW

Una vez que el usuario se encuentra conectado a la Internet, para obtener la página Web en la pantalla de su computador se efectúan transparentemente las siguientes tareas:

1. El cliente solicita al browser la página Web requerida.
2. Se establece la una conexión entre el browser y el servidor para satisfacer el requerimiento.
3. El browser solicita el objeto.
4. El Servidor Web busca la página en sus discos

acceder utilizando exploradores Web que no hacen otra cosa que efectuar una transferencia de archivos e interpretación de las etiquetas y vínculos HTML, y muestran el resultado en el monitor.

Otra definición sería que una página Web es un formulario interactivo que utiliza una red de computadoras.

Hay dos propiedades de las páginas Web que la hacen únicas: que son interactivas y que pueden usar objetos multimedia. El término multimedia se utiliza para describir archivos de texto, sonido, animación y vídeo que se combinan para presentar la información, por ejemplo, en una enciclopedia interactiva o juego.

Cuando esos mismos tipos de archivo se distribuyen por Internet o una LAN, se puede utilizar el término hipermedia para describirlos. Gracias al World Wid Web ya es posible disponer de multimedios a través de internet.

Cada página Web tiene asociado una dirección o URI, por ejemplo la página principal de Microsoft es <http://www.microsoft.com/>, un URL es la ruta a una página determinada dentro de Internet, se utiliza de la misma forma que para localizar un archivo en una computadora, en este caso indica que es la página principal que esta situada en el servidor de Microsoft que esta conectado a la WWW. El nombre de la página principal dentro del servidor es normalmente *default.htm* o *Index.htm*, estos son los archivos que se despliegan en el navegador si no se indica cual y solo se indica el nombre base de URL.

A.16. MIME

La especificación MIME (Extensiones de Correo de Internet Multipropósito) describe la transferencia de datos multimedia mediante los estándares de correo de Internet.

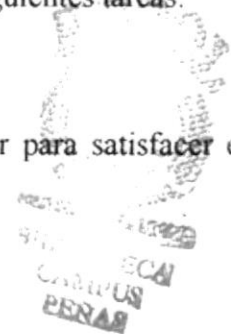
Antes de implementar MIME para el Web, ésta utilizaba una especificación técnica diferente para describir la sintaxis de los mensajes de texto que intercambiaban los programas en Internet. Sin embargo los mensajes de texto solo podían transferir texto.

La especificación MIME define formatos para imagen, vídeo, sonido, archivos binarios, aplicaciones y algunos otros tipos de archivo multimedia. De hecho se puede definir su propio formato de archivos y utilizarlo para comunicarse con un servidor, suponiendo que este reconozca la definición de formato.

A.17. TRANSFERENCIA DE INFORMACIÓN EN LA WWW

Una vez que el usuario se encuentra conectado a la Internet, para obtener la página Web en la pantalla de su computador se efectúan transparentemente las siguientes tareas:

1. El cliente solicita al browser la página Web requerida.
2. Se establece la una conexión entre el browser y el servidor para satisfacer el requerimiento.
3. El browser solicita el objeto.
4. El Servidor Web busca la página en sus discos



probar nuevos protocolos en la Web sin comprometer la integridad del HTTP. Además el protocolo está basado en texto por lo cual es legible y no necesita decodificación.

A.19. EXPLORADORES WEB.

Todos los exploradores Web interpretan y muestran los archivos codificados en HTML.

HTML 3.2 es el estándar aceptado actualmente y se está desarrollando HTML 4.0. Los fabricantes de exploradores Web, principalmente Netscape con el Navigator y Microsoft con el Internet Explorer han creado extensiones fuera del estándar. Esto ha sido positivo para la Web en términos de avances pero en desmedro de la misma en términos de compatibilidad. Algunas de las extensiones son compatibles entre sí pero otras funcionan solamente en sus respectivos exploradores, las principales diferencias ocurren con la tecnología Java y ActiveX.

Otra diferencia está en la tecnología Push, esta consiste en transmitir automáticamente el contenido Web a un explorador. El usuario se debe suscribir primero a un canal y a partir de ahí, cuando abre una conexión con Internet, el explorador examina los canales a los que se ha suscripto el usuario, para ver si existe algún nuevo contenido, cuando encuentra uno lo transmite automáticamente, el estándar de Microsoft es el CDF incompatible con el Netcaster de Netscape que es el PointCast líder actualmente en el mercado y compatible con CDF.

A.20. LA WEB – OPORTUNIDAD Y NECESIDAD.

En el mercado de hoy en día, parece que las empresas deben estar en la Web, también llamada telaraña mundial para tener una ventaja competitiva. Por lo tanto, no estar en la Web es tener una gran desventaja. Sin duda, si quiere que sus clientes consideren que su compañía está al día, debe estar conectado.

El método más importante para mostrar que está preparado para el próximo siglo es que su empresa esté conectada a Internet.

Después de conectarse debe publicar información en la Web e invitar a sus clientes a ver los archivos y acceder a los recursos disponibles. Para muchas empresas la presencia en la Web se ha convertido en una necesidad, y ha demostrado que es un excelente potencial comercial y financiero y que ésta crecerá más cuando se impongan las técnicas de seguridad y codificación.

La Web, el correo electrónico, el ciberdinero y la seguridad están tan integrados en el mundo empresarial actual como en los catálogos impresos. Tanto el correo electrónico como la WWW son las aplicaciones más populares de Internet y el principal sustento del comercio electrónico, siempre y cuando estén soportados en un ámbito seguro.

La Web se ha convertido en un gigante bazar de bienes y servicios, se puede encontrar lo que se quiera en ella, y los portales obtienen una ventaja de esto al agregar vínculos a sitios de comercio electrónico para que los usuarios encuentren lo que quieren.

probar nuevos protocolos en la Web sin comprometer la integridad del HTTP. Además el protocolo esta basado en texto por lo cual es legible y no necesita decodificación.

A.19. EXPLORADORES WEB.

Todos los exploradores Web interpretan y muestran los archivos codificados en HTML.

HTML 3.2 es el estándar aceptado actualmente y se está desarrollando HTML 4.0. Los fabricantes de exploradores Web, principalmente Netscape con el Navigator y Micorsoft con el Internet Explorer han creado extensiones fuera del estándar. Esto ha sido positivo para la Web en término de avances pero en desmedro de la misma en términos de compatibilidad. Algunas de las extensiones son compatibles entre sí pero otras funcionan solamente en sus respectivos exploradores, las principales diferencias ocurren con la tecnología Java y ActiveX.

Otra diferencia esta en la tecnología Push, esta consiste en transmitir automáticamente el contenido Web a un explorador. El usuario se debe suscribir primero a un canal y a partir de ahí, cuando abre una conexión con Internet, el explorador examina los canales a los que se ha suscripto el usuario, para ver si existe algún nuevo contenido, cuando encuentra uno lo transmite automáticamente, el estándar de Microsoft es el CDF incompatible con el Netcaster de Netscape que es el PointCast líder actualmente en el mercado y compatible con CDF.

A.20. LA WEB – OPORTUNIDAD Y NECESIDAD.

En el mercado de hoy en día, parece que las empresas deben estar en la Web, también llamada telaraña mundial para tener una ventaja competitiva. Por lo tanto, no estar en la Web es tener una gran desventaja. Sin duda, si quiere que sus clientes consideren que su compañía esta al día, debe estar conectado.

El método más importante para mostrar que está preparado para el próximo siglo es que su empresa este conectada a Internet.

Después de conectarse debe publicar información en la Web e invitar a sus clientes a ver los archivos y acceder a los recursos disponibles. Para muchas empresas la presencia en la Web se ha convertido en una necesidad, y ha demostrado que es un excelente potencial comercial y financiero y que ésta crecerá más cuando se impongan las técnicas de seguridad y codificación.

La Web, el correo electrónico, el ciberdinero y la seguridad están tan integrados en el mundo empresarial actual como en los catálogos impresos. Tanto el correo electrónico como la WWW son las aplicaciones más populares de Internet y el principal sustento del comercio electrónico, siempre y cuando estén soportados en un ámbito seguro.

La Web se ha convertido en un gigante bazar de bienes y servicios, se puede encontrar lo que se quiera en ella, y los portales obtienen una ventaja de esto al agregar vínculos a sitios de comercio electrónico para que lo usuarios encuentren lo que quieren

Por ejemplo Shopping Guide de Yahoo incluye un buscador de precios bajos que permite buscar en toda la Web los precios más bajos de un artículo.

A.21. COMO CONECTARSE A INTERNET.

Los elementos necesarios de Software y de Hardware que se necesitan son relativos al tipo de conexión que quiera establecer, pero como norma general para un usuario final se necesitará lo siguiente:

- Una línea telefónica para establecer la comunicación con el ISP (Internet Service Provider)
- Un ISP que hace de nexo o gateway a Internet.
- Una computadora 486 o superior preferentemente con Windows 95 o 98.
- Un módem 14.400 o mayor, en la actualidad 56K.
- El software de comunicación que en caso de ser Windows 95 o 98 ya dispone del mismo.
- El Software para navegar (Browser) y correo electrónico (incluido en Win 95/98).
- Una cuenta de Internet habilitada por el ISP.

A.22. TIPOS DE CONEXIÓN A INTERNET.

Para poder hacer uso de lo que Internet nos ofrece, debemos tener una conexión hacia ella mediante un ISP.

El tipo de conexión del cual dispongamos determina los servicios que obtendremos, el grado de comodidad y el costo de la misma.

A.23. CONEXIÓN COMO EMULADOR DE TERMINAL.

Este tipo de conexión se establece a través de una línea telefónica haciendo uso del módem y emulando una terminal.

En este tipo de conexión la computadora no está conectada directamente a Internet sino que lo que está es a través del host del Internet Service Provider, con lo cual si bajamos algún archivo con FTP no lo estamos haciendo a nuestra computadora sino al host que usamos en el momento.

Para transferir ese archivo luego a nuestra computadora local deberemos usar algún protocolo de comunicaciones serie como Xmodem, Zmodem, Kermit u otro.

A.24. CONEXIÓN MAIL.

Esta es la forma más sencilla y humilde de conexión, y el usuario lo único que puede realizar es enviar y recibir e-mails.

A.25. POR LÍNEA TELEFÓNICA (dial up link).

Este método es el que ofrecen los proveedores de Internet para el público en general y consta de una computadora conectada mediante un módem y una línea telefónica a un ISP (Internet Service Provider) mediante un subprotocolo SLIP (Serial Link Internet Protocol) o PPP (Point to Point Protocol).

El mecanismo de conexión es relativamente sencillo, se llama telefónicamente al proveedor (ISP) y éste hace a modo de Gateway entre nuestra computadora y la red, lo ideal en esto es constar de un módem de buena velocidad (56K en la actualidad) y de un proveedor que no este continuamente saturado.

A.26. POR LÍNEA DEDICADA (Leased Lines).

Cuando se dispone de este tipo de línea se está continuamente conectado a la red Wan mediante un ruteador, las velocidades de conexión varían desde 56K a 44Mbps.

Este tipo de conexión es más cara que la anterior, ya que la empresa esta conectada las 24 hs en línea directa a Internet, por lo cual el rendimiento es también mayor

Al disponer de esta línea también se puede ser un proveedor de información.

A.27. INTERNET CON WINDOWS 98.

Windows 98 ya viene integrado con todas las herramientas de Software y asistentes diseñados específicamente para realizar una conexión exitosa a Internet en pocos minutos.

Los distintos componentes que ofrece Microsoft en Windows 98 son los siguientes:

- Asistentes paso a paso que lo guían automáticamente desde la instalación del navegador Microsoft Internet Explorer, hasta la configuración de los datos del proveedor, dirección IP, número telefónico de acceso a Internet etc.
- Asistentes paso a paso que lo guían automáticamente para la instalación del Outlook Express para usar como correo y news con múltiples cuentas y proveedores, hasta la configuración de los datos del proveedor, cuentas de e-mails, buzones, dirección IP, número telefónicos etc.
- Pila de Protocolo TCP/IP de 32 bits.
- Utilitarios de FTP y Telnet ya listos para usar con muy poca configuración, para ser usado en Internet o para conectarse a otro equipo.
- Detección automática de módem instalado.

Todas estas herramientas y utilitarios están contenidos en la caja Windows 98 sin ningún costo adicional.

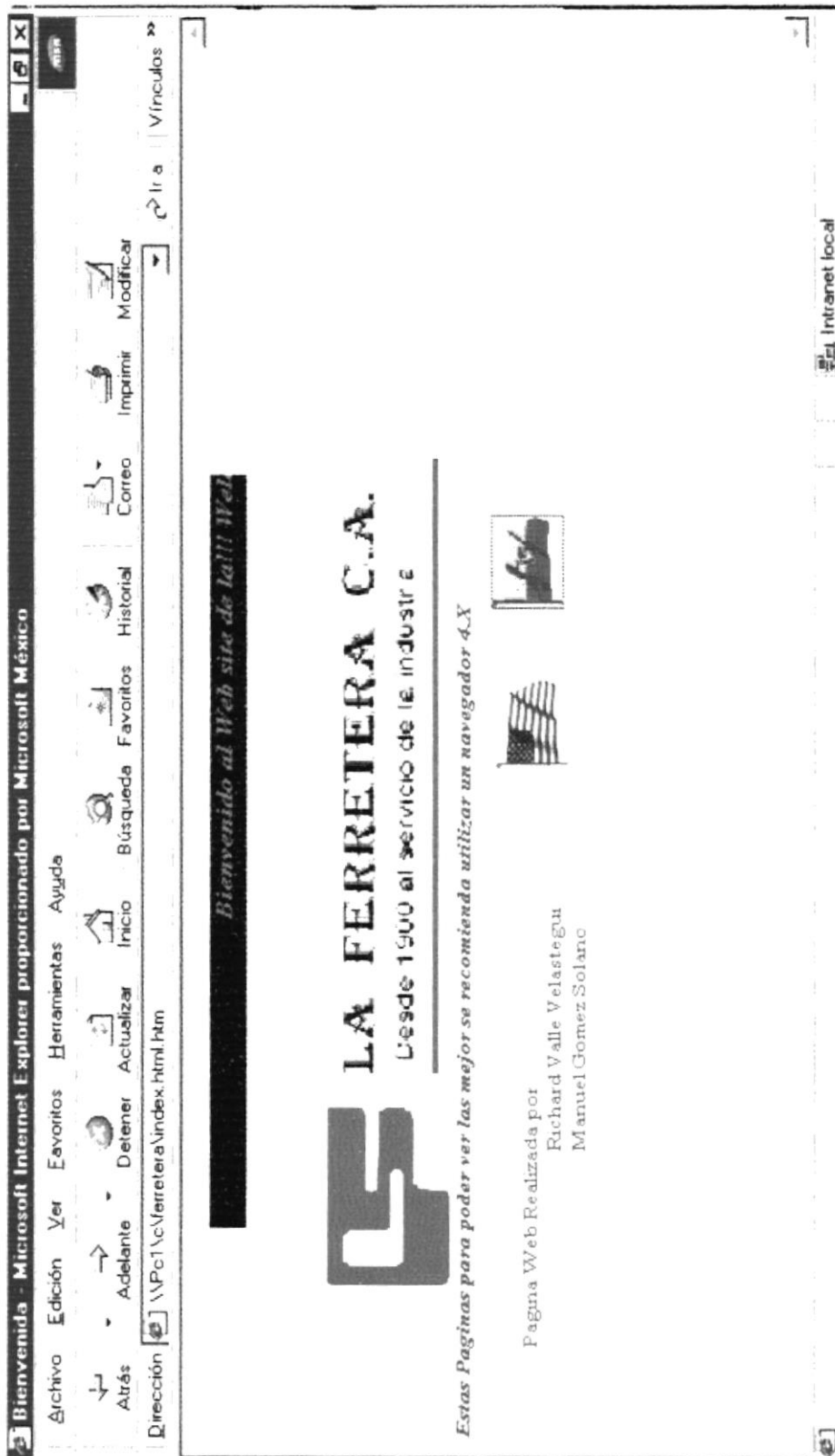


ANEXO B

NAVEGACIÓN DE PÁGINAS

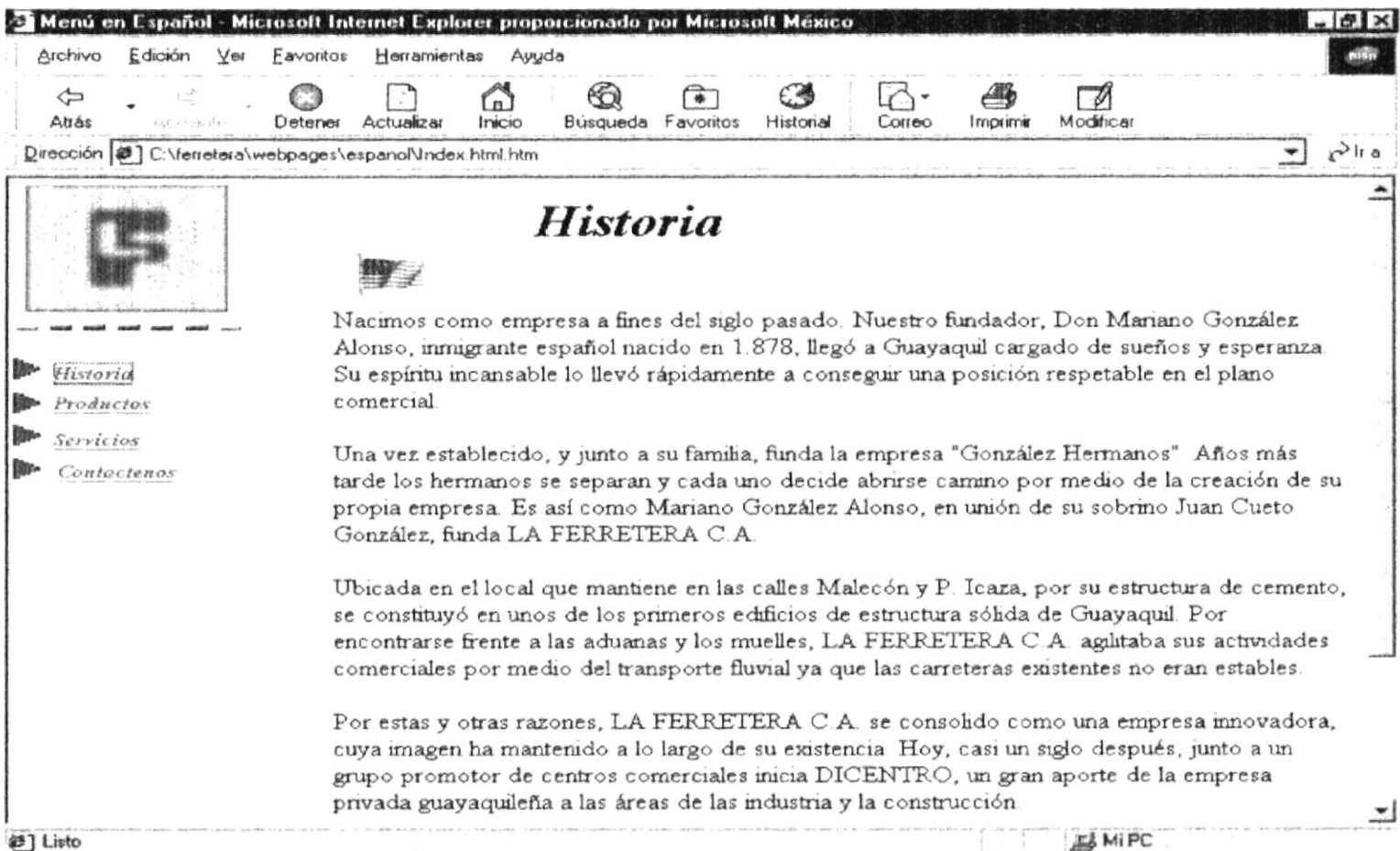
B. NAVEGACIÓN DE PÁGINAS.

B.1. PÁGINA INICIAL.



B.2. PÁGINA PRINCIPAL.



B.3. PÁGINA DE HISTORIA.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer browser window. The title bar reads "Menú en Español - Microsoft Internet Explorer proporcionado por Microsoft México". The menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Favoritos", "Herramientas", and "Ayuda". The toolbar contains icons for "Atrás", "Avanzar", "Detener", "Actualizar", "Inicio", "Búsqueda", "Favoritos", "Historial", "Correo", "Imprimir", and "Modificar". The address bar shows the URL "C:\Ferreteria\webpages\espanol\Index.html.htm". The main content area features a logo on the left, a navigation menu with "Historia", "Productos", "Servicios", and "Contáctenos", and a central text area titled "Historia". The text describes the company's founding in 1878 by Don Mariano González Alonso and its evolution into LA FERRETERA C.A. The status bar at the bottom shows "Listo" and "Mi PC".

Historia

Nacimos como empresa a fines del siglo pasado. Nuestro fundador, Don Mariano González Alonso, inmigrante español nacido en 1.878, llegó a Guayaquil cargado de sueños y esperanza. Su espíritu incansable lo llevó rápidamente a conseguir una posición respetable en el plano comercial.

Una vez establecido, y junto a su familia, funda la empresa "González Hermanos" Años más tarde los hermanos se separan y cada uno decide abrirse camino por medio de la creación de su propia empresa. Es así como Mariano González Alonso, en unión de su sobrino Juan Cueto González, funda LA FERRETERA C.A.

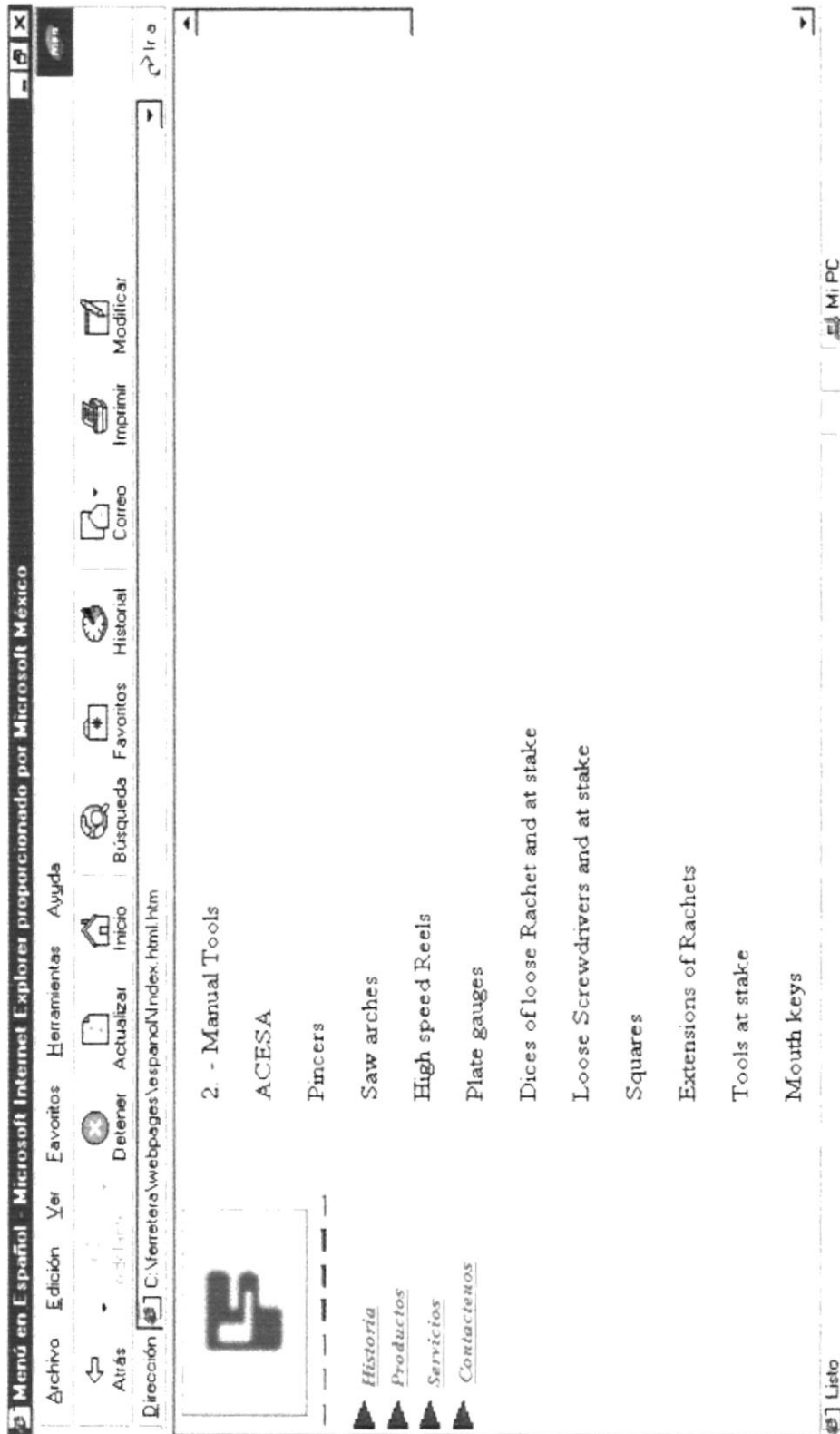
Ubicada en el local que mantiene en las calles Malecón y P. Icaza, por su estructura de cemento, se constituyó en unos de los primeros edificios de estructura sólida de Guayaquil. Por encontrarse frente a las aduanas y los muelles, LA FERRETERA C.A. aglutaba sus actividades comerciales por medio del transporte fluvial ya que las carreteras existentes no eran estables.

Por estas y otras razones, LA FERRETERA C.A. se consolido como una empresa innovadora, cuya imagen ha mantenido a lo largo de su existencia. Hoy, casi un siglo después, junto a un grupo promotor de centros comerciales inicia DICENTRO, un gran aporte de la empresa privada guayaquileña a las áreas de las industria y la construcción.

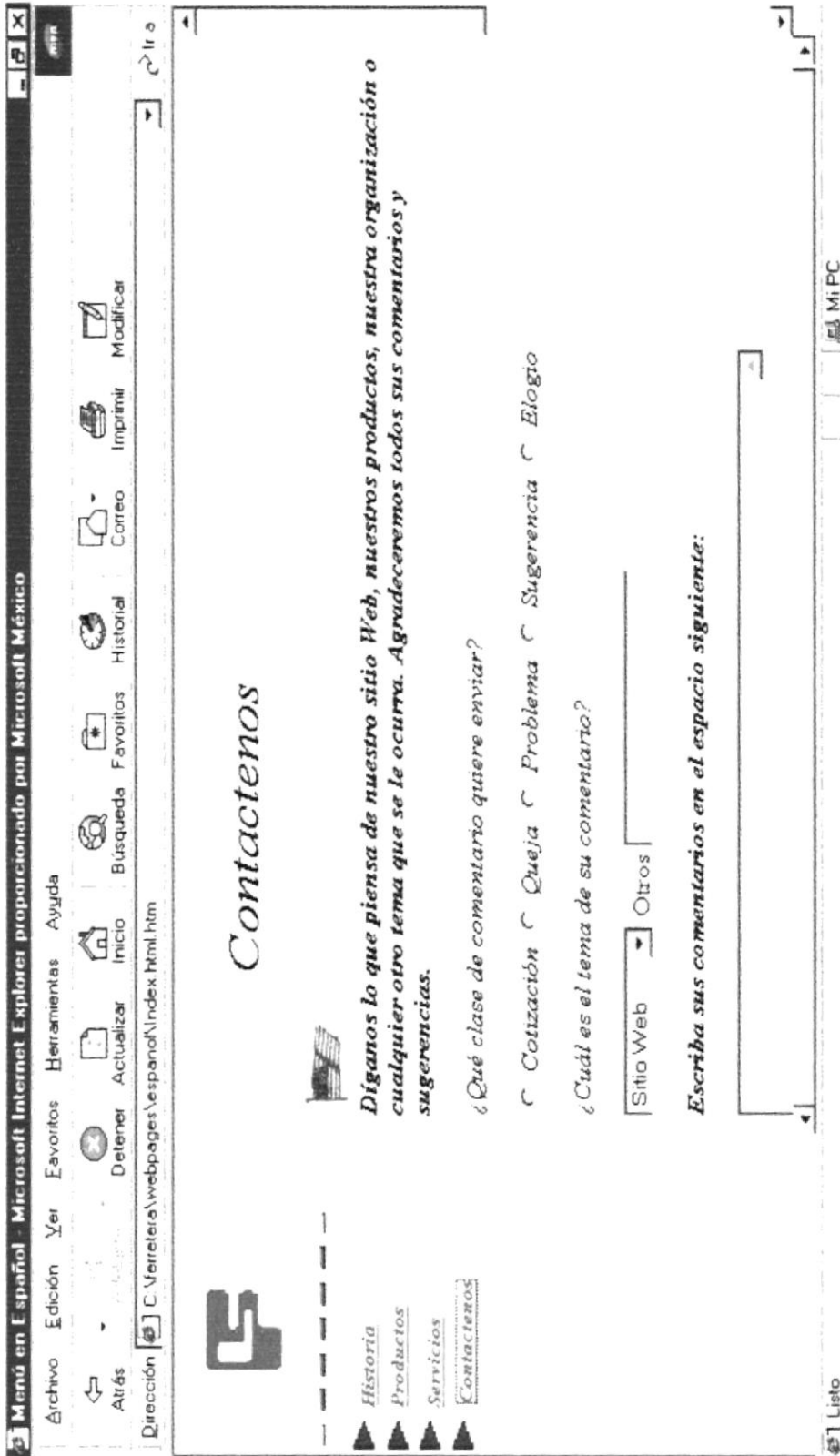
B.4. PÁGINA DE PRODUCTOS.



B.5. PÁGINA DE LISTA DE PRODUCTOS POR MARCA.



B.6. PÁGINA DE CONTACTOS.



B.7. PÁGINA DE SERVICIOS.

Menú en Español - Microsoft Internet Explorer proporcionado por Microsoft México

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Detener Actualizar Inicio Búsqueda Favoritos Historial Correo Imprimir Modificar

Dirección C:\Verretera\webpages\espanol\index.html

Servicios

Nos es grato poner a su disposición los productos y servicios que ofrece LA FERRETERA. Productos de calidad, con la garantía de una empresa con 100 años al servicio de la industria y servicios realizados por ingenieros especializados en nuestras líneas.

Entre los servicios que estamos implementando a nuestros clientes contamos con

- 1 Auditoría de los equipos existentes en su planta. Confirmando los equipos ideales para usted.
- 2 Estudios y auditorías de vapor, Estudios de empaquetaduras, Estudios de instrumentación y Estudios de juntas rotativas.
- 3 Información técnica. Catálogos y videos instructivos.
- 4 Capacitación técnica al personal involucrado en la operación y mantenimiento de las líneas de vapor.

Estamos seguros de poder servirlo ya que con esto logrará ahorros, bajando costos y optimizando recursos y lo más importante mejores en la producción.

Esperando una respuesta positiva, quedamos a la espera de sus comentarios.

Historia
Productos
Servicios
Contactenos

Listo Mi PC



ANEXO C

GLOSARIO DE TÉRMINOS

C. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

A

Algoritmo.- Serie de pasos para realizar una acción.

C

COM.- Una extensión de direcciones internet que indica que el servidor WEB es un servicio comercial.

F

Frame.- Páginas de internet, las cuales se encuentran divididas en segmentos.

G

GIF.- Formatos de intercambio de gráficos de una extensión a otra. (Graphics Interchange Format).

H

HTML.- El estándar de codificación para crear páginas web.

I

Internet.- Es un correo electrónico donde uno puede navegar por todo el mundo.

U

URL.- Uniform Resource Locator. Localizador uniforme de recursos, se refiere a una dirección web confirmada por un protocolo, un nombre de host, un puerto un directorio y un nombre de archivo.

W

Web.- Son todas aquellas publicaciones que se encuentran en el internet.

Web Site.- Lugar dónde se encuentran las publicaciones que se encuentran en el internet.

www.- World Wide Web, abreviatura de la gran red mundial.

