

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

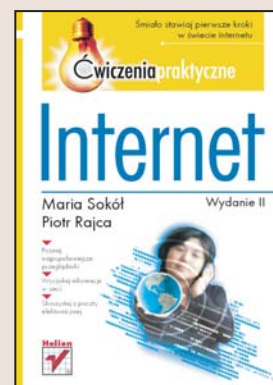
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Internet. Ćwiczenia praktyczne. Wydanie II

Autorzy: Maria Sokół, Piotr Rajca

ISBN: 83-246-0620-3

Format: A5, stron: 152



Internet w ciągu ostatnich lat stał się medium równie powszechnym jak telewizja, radio i prasa. Jednak żaden z tradycyjnych środków masowego przekazu nie oferuje tak ogromnych możliwości. Dzięki internetowi możemy znaleźć niemal każdą informację, skontaktować się ze znajomymi oddalonymi od nas o tysiące kilometrów, pograć w karty z przeciwnikiem, którego nigdy nie poznamy, i pochwalić się fotografiami z wakacji, publikując je na własnej stronie WWW. Jednak efektywne korzystanie z sieci wymaga opanowania kilku zagadnień związanych z obsługą takich aplikacji jak: przeglądarka internetowa, klient poczty elektronicznej i komunikator.

Książka „Internet. Ćwiczenia praktyczne. Wydanie II” to kolejna edycja niezwykle popularnej pozycji przedstawiającej zasady pracy w internecie, uzupełniona o opis zyskującej coraz większą popularność przeglądarki Firefox. Czytając ją, dowiesz się, jak korzystać z przeglądarki internetowej, wyszukiwarek i poczty elektronicznej. Nauczysz się rozmawiać za pomocą komunikatora Gadu-Gadu, znajdować w internecie interesujące programy i umieszczać w sieci własne strony WWW.

- Korzystanie z przeglądarek Internet Explorer i Mozilla Firefox
- Drukowanie stron WWW
- Wyszukiwanie informacji za pomocą Google
- Poczta elektroniczna
- Komunikator Gadu-Gadu
- Pobieranie aplikacji z sieci
- Publikacja witryny WWW na serwerze

Odkryj niezmierzone zasoby sieci



Spis treści

Wstęp	5
Rozdział 1. Przeglądarki	7
Informacje podstawowe	7
Internet Explorer	13
Mozilla Firefox	29
Rozdział 2. Surfowanie	51
Surfowanie przy pomocy paska adresowego	51
Odnosińniki na stronach WWW	54
Nawigacja	62
Inne operacje w oknie przeglądarki	65
Rozdział 3. Internet źródłem informacji	71
Strategia wyszukiwania	71
Portale	78
Rozdział 4. Internet jako środek komunikacji	89
Poczta i nie tylko	89
Obsługa poczty e-mail	90
Gadu-Gadu	117

Rozdział 5. WWW jako źródło zasobów	127
Jakie zasoby znajdują się w internecie?	127
Zasoby FTP	128
Programy typu shareware	130
Grafika	134
Rozdział 6. Własna strona WWW	139
Prywatna strona WWW	139



WWW jako źródło zasobów

Jakie zasoby znajdują się w internecie?



Internet jest także wspaniałym źródłem zasobów. Można w nim znaleźć dokładnie wszystko: programy, rysunki, animacje.

Zasoby przeznaczone do kopiowania mogą być dołączane do stron WWW lub przechowywane na specjalnych serwerach, z którymi możemy korzystać za pomocą protokołu FTP. FTP to specjalny protokół służący do przesyłania plików. Aby kopiować zasoby z serwerów FTP, nie jest nam potrzebny żaden specjalny program — wystarczy przeglądarka (może to być Firefox lub Internet Explorer, jednak Firefox sprawdza się tu lepiej).

Internet to niezwykle bogate źródło zasobów, ale nie wszystkie zasoby są do naszej dyspozycji. Pliki objęte prawami autorskimi nie powinny być rozpowszechniane przez osoby do tego niepowołane, nie można też ich ściągać na swoje komputery. W Stanach Zjednoczonych najwcześniej zaczęto ściągać internautów nielegalnie kopiujących pliki MP3. Obecnie także i w Europie rośnie szczelność systemów zabezpieczających, nasilają się też akcje propagandowe, mające na celu ochronę praw autorskich.

Zasoby FTP

FTP jest protokołem służącym wyłącznie do przesyłania plików. Zazwyczaj do korzystania z niego służą wyspecjalizowane pogramy, jednak także Firefox oraz Internet Explorer posiadają pewne możliwości korzystania z FTP. Sprowadzają się one do kopiowania plików z serwerów FTP. Mniej kłopotów przy korzystaniu z FTP sprawia przeglądarka Firefox.

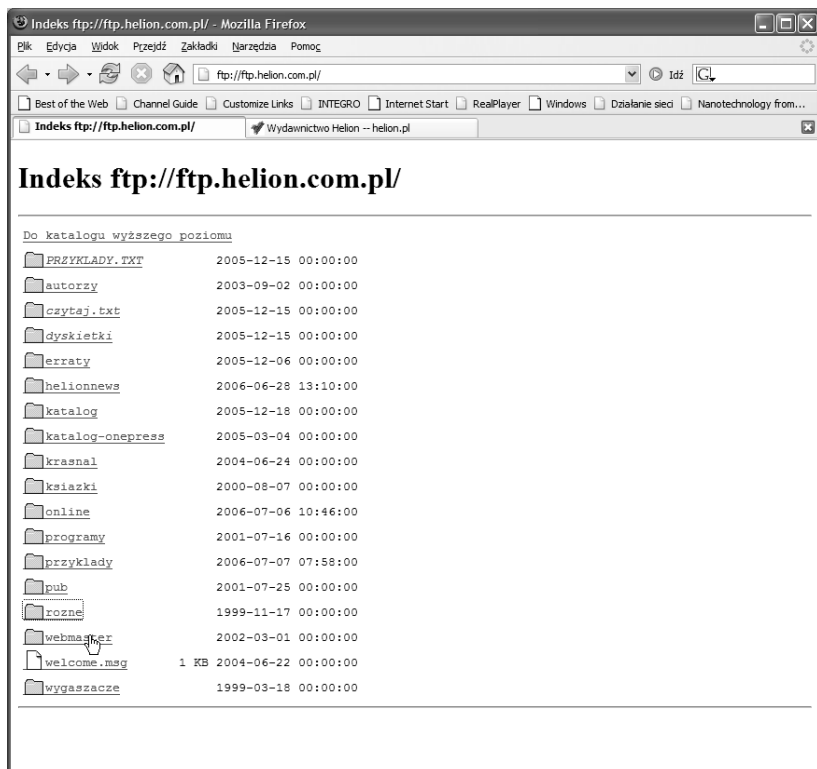
Serwer FTP to specjalny komputer podłączony do internetu, na którym przechowywane są wszelkiego zasoby i z którym można nawiązać połączenie za pośrednictwem protokołu FTP.

Ć W I C Z E N I E

5.1 Korzystanie z zasobów poprzez FTP

Przejrzyj zawartość katalogu *webmaster* na serwerze FTP Wydawnictwa HELION, korzystając z przeglądarki Firefox.

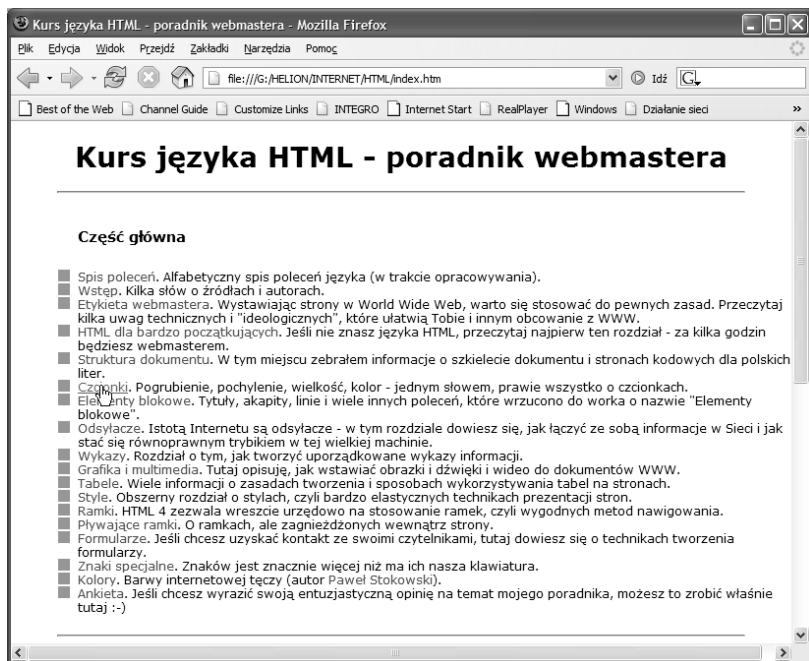
1. Uruchom przeglądarkę Firefox i podaj w polu adresu adres serwera FTP Wydawnictwa HELION: *ftp://ftp.helion.com.pl/*.
 2. Poczekaj, aż przeglądarka nawiąże połączenie z serwerem i wyświetli zawartość jego głównego katalogu (rysunek 5.1).
 3. Przejdź do katalogu *webmaster*, klikając jego odnośnik.
 4. W katalogu *webmaster* znajdziesz plik *kurshtml.zip*. Możesz pobrać kurs HTML-a na swój dysk, klikając nazwę pliku (rysunek 5.2).
 5. Zaznacz w oknie *Otwieranie* opcję *Zachowaj plik na dysku* i kliknij OK.
 6. Wskaż folder, w którym chcesz zapisać pobierany plik.
 7. Po zakończeniu pobierania możesz rozpakować zarchiwizowany plik. Pamiętaj, że jest on udostępniany tylko do prywatnego użytku (rysunek 5.3).
-



Rysunek 5.1. Wyświetl zawartość archiwum FTP Wydawnictwa Helion

Rysunek 5.2.
Plik kurshtml.zip
to kurs języka
HTML





rysunek 5.3. Kurs języka HTML pobrany z archiwum FTP Wydawnictwa Helion można uruchomić, wyświetlając plik index.html w przeglądarce

Programy typu shareware

Shareware to programy, które każdy może bezpłatnie skopiować z internetu i wykorzystywać przez określony czas. Kiedy ustalony czas minie, a użytkownik będzie dalej chciał korzystać z programu, powinien uiścić za niego odpowiednią opłatę. Ideą powstania oprogramowania typu shareware jest jego reklama oraz umożliwienie użytkownikom sprawdzenia jakości oraz możliwości oprogramowania przed jego zakupem.

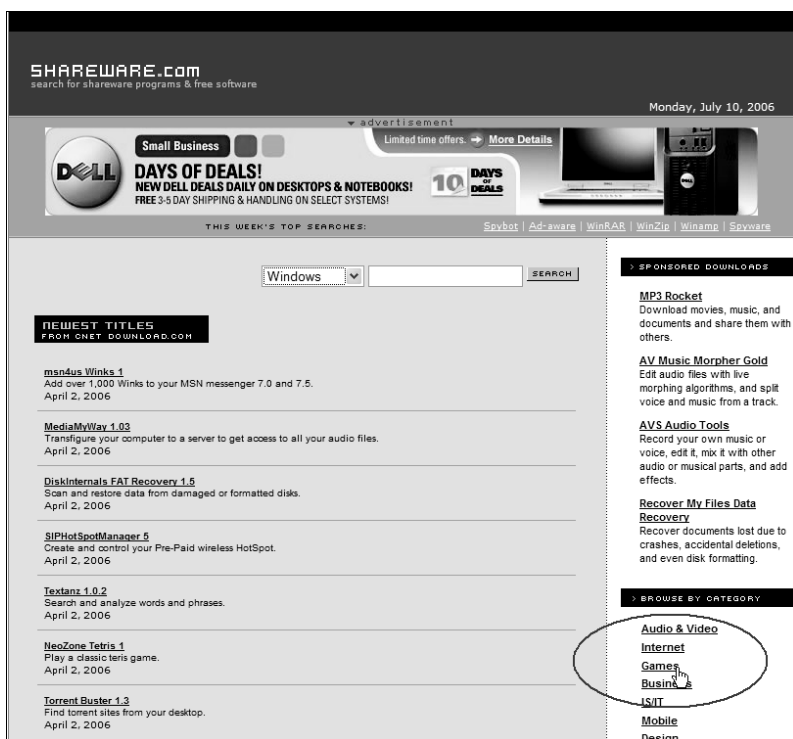
Serwis Shareware.com pozwala odszukać i skopiować przeróżne programy shareware'owe. Do programów tych można dotrzeć, posługując się katalogiem, w którym są one podzielone na grupy tematyczne, lub można je odszukać za pomocą specjalnych wyszukiwarek.

ĆWICZENIE

5.2 Pobieranie programu z serwisu Shareware.com

Posługując się katalogiem dostępnym w serwisie Shareware.com, od-
szukaj wszystkie dostępne w archiwum gry strategiczne.

1. Przejdź na stronę główną serwisu Shareware.com o adresie <http://www.shareware.com/>.
2. Przewiń stronę tak, aby w oknie przeglądarki, po prawej stronie jej okna, widoczna była sekcja *Browse by category*, i kliknij odnośnik *Games* (ang. gry) (rysunek 5.4).



Rysunek 5.4. Serwis Shareware.com

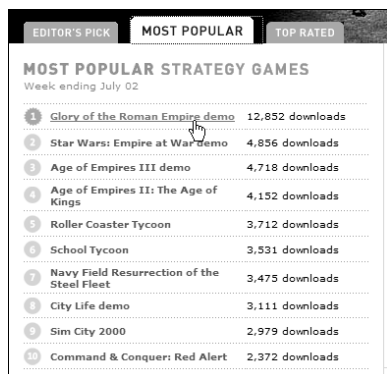
3. Na następnej stronie kliknij odnośnik *Strategy* (rysunek 5.5).

Rysunek 5.5.

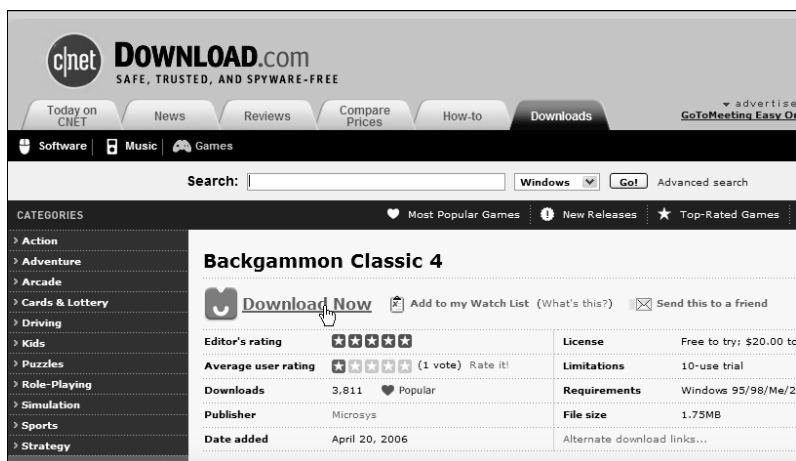
Wybierz typ gier — na przykład miłośnicy gier strategicznych powinni kliknąć odnośnik *Strategy*



- Przejrzyj prezentowane w serwisie gry. Na zakładce *Editor's pick* znajdziesz gry rekomendowane przez wydawcę strony, na zakładce *Most popular* szukaj najczęściej pobieranych gier, a na zakładce *Top rated* — gier najwyżżej ocenianych (rysunek 5.6).

**Rysunek 5.6.** Kliknij odnośnik do wybranej gry

- Gdy klikniesz odnośnik do wybranej gry, przejdiesz do strony pobierania pliku — kliknij *Download Now* (rysunek 5.7).

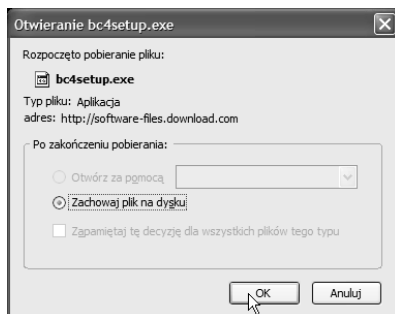


Rysunek 5.7. Kliknij odnośnik *Download Now*, aby rozpocząć pobieranie pliku

6. Zapisz plik na swoim dysku (rysunek 5.8).

Rysunek 5.8.

Zapisz plik
na dysku



Serwis *tucows* to kolejne miejsce pozwalające odnajdywać i kopiować programy *shareware*’owe. W ćwiczeniu skorzystamy z polskiej kopii tej witryny — nie licząc jednak na to, że serwis jest prowadzony w języku polskim!

Podstawową zaletą polskiej wersji serwisu jest duża szybkość kopiowania plików. Cenne jest także to, iż wszystkie skatalogowane tu programy są oceniane. Ocena reprezentowana jest za pomocą ikon krówek (rysunek 5.9), wyświetlanych pod informacjami o programie. Im więcej krówek, tym wyższa ocena (maksymalnie program może otrzymać 5 krówek).

Rysunek 5.9.
*Ocena programu
wyrażana jest
liczbą krówek*



Ć W I C Z E N I E

5.3 Pobieranie programu z serwisu tu cows

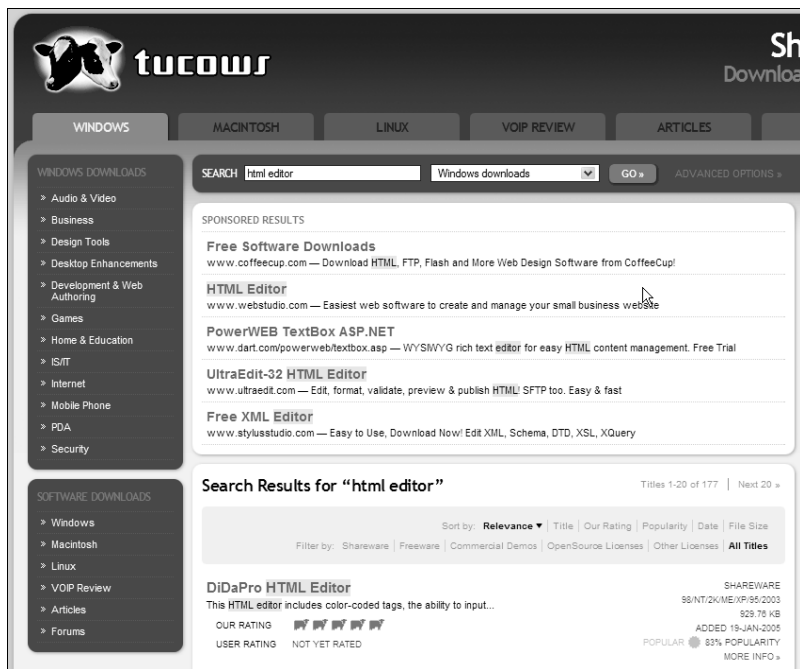
Korzystając z polskiej kopii serwisu tu cows, wyświetl listę wszystkich zaawansowanych edytorów HTML i skopiuj jeden z nich.

1. Wyświetl stronę serwisu tu cows — wpisz w polu adresu przeglądarki <http://tu cows.task.gda.pl>.
2. Wpisz w polu *SEARCH* tekst *HTML Editor*, sprawdź, czy na liście znajdującej się obok wybrana jest pozycja *Windows downloads* (jeśli szukasz oprogramowania do Linuksa, musisz wybrać *Linux downloads*) i kliknij przycisk *GO*. Wyświetlona zostanie lista plików spełniających kryteria wyszukiwania. Przejrzyj pliki (rysunek 5.10).
3. Kliknij odnośnik do wybranego programu. Na ekranie pojawi się informacja o kopiowanym programie. Jeśli program Ci odpowiada, kliknij przycisk *Download now* (rysunek 5.11).
4. Aby rozpocząć proces kopiowania, będzie czasami konieczne wskazanie w kolejnym oknie serwera, z którego plik będzie pobierany.
5. W oknie dialogowym wskaż miejsce, gdzie chcesz zapisać kopiowany program, i poczekaj na zakończenie procesu.

Grafika

Internet oferuje wiele wirtualnych galerii, w których znajdziesz gotowe elementy graficzne — tak zwane *cliparty*. Pamiętaj jednak, że są one chronione prawami autorskimi i wolno Ci ich używać tylko wtedy, gdy otrzymasz odpowiednie pozwolenie od ich autora.

Najwygodniejszym w użyciu źródłem clipartów jest Google.



Rysunek 5.10. *Przejrzyj edytory*

Rysunek 5.11.
*Jeśli znalazłeś
 program, o który
 Ci chodziło,
 pobierz go
 na swój dysk*



ĆWICZENIE

5.4 Wyszukiwanie grafiki

Wyszukaj w internecie elementy graficzne, których motywem przewodnim jest kot.

1. Wyświetl stronę wyszukiwarki Google — jej adres to *http://www.google.pl/*.
2. Wpisz w polu tekstowym słowa kluczowe — na przykład słowo *kot*, i kliknij odnośnik *Grafika* (rysunek 5.12).

Rysunek 5.12.

Wpisz w polu tekstowym słowa kluczowe i kliknij odnośnik *Grafika*



3. Google przełączy się w tryb wyszukiwania grafiki. Kliknij przycisk *Szukaj obrazów* (rysunek 5.13).

Rysunek 5.13.

Google jest świetną wyszukiwarką grafiki



4. Google wyświetli listę znalezionych elementów graficznych. Możesz dodać jakieś słowo kluczowe, jeśli konieczne jest zawężenie wyszukiwania.
5. Przejrzyj znalezione obrazy i kliknij ten wybrany (rysunek 5.14).
6. Miniatura obrazu pojawi się w kolejnym oknie Google wraz z odnośnikiem do wersji pełnowymiarowej oraz odnośnikiem do źródła obrazu (gdzie możesz sprawdzić, czy obraz jest chroniony prawami autorskimi) (rysunek 5.15).
7. Aby zapisać obraz na dysku, wyświetl go w pełnych rozmiarach, kliknij prawym klawiszem myszy i wybierz w menu kontekstowym polecenie *Zapisz obrazek jako* (Firefox) (rysunek 5.16) lub *Zapisz obraz jako* (Internet Explorer).

 kot.jpg 500 x 375 pikseli - 41k - jpg kot.valday.com	 kot.jpg 643 x 405 pikseli - 54k - jpg www.ia.pw.edu.pl	 Zielony kot 233 KB 780 x 551 780 x 551 pikseli - 234k - jpg www.pu.kielce.pl	 Jain Temple, Ranakpur - Sodawas Kot 231 x 197 pikseli - 13k - jpg www.jaipurdhpurdaipur.com
 kot.jpg 450 x 338 pikseli - 32k - jpg www.iaeste.ee	 KOT-c 738 x 571 pikseli - 300k - jpg www.alaska.faa.gov	 rue de l'Hocaille - kot d'Amnesty ... 624 x 416 pikseli - 38k - jpg www.ahln.be	 KOT - gorras de cuero y lana ... 203 x 197 pikseli - 18k - gif www.kot.com.ar


 Strona: [Poprzednia](#) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 [Następna](#)

Rysunek 5.14. Kliknij wybrany obraz




[Zobacz obraz w pełnych rozmiarach](#)

www.iaeste.ee/kerti/pictures/varia/kot.jpg
 450 x 338 pikseli - 32k

Obrazek może być zmniejszony i poddany ochronie prawu autorskiemu.

Poniżej znajduje się obraz w oryginalnym kontekście na stronie: www.iaeste.ee/kerti/pictures/varia/

Rysunek 5.15. Możesz wyświetlić obraz w pełnych wymiarach

Rysunek 5.16.
Możesz wyświetlić obraz w pełnych wymiarach



Kopiuje obrazek
 Kopiuje adres obrazka
 Zapisz obrazek jako...
 Wyślij obrazek...
 Ustaw jako tapetę...
 Blokuj obrazki z serwera iaeste.ee
 Właściwości

8. Pozostaje Ci jedynie wskazać miejsce na dysku, gdzie obraz zostanie zapisany.