

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

GLOSSÁRIO INTERATIVO

INFOR_ TEXTUS

GLOSSÁRIO INTERATIVO INFORTEXTUS



ISBN: 978-65-00-71173-8



9 786500 711738

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

GLOSSÁRIO INTERATIVO

INFOR_ TEXTUS

Dados para catalogação na fonte
Setor de Processamento Técnico Biblioteca
IFPA - Campus Castanhal

G563 Glossário interativo infortextus [Recurso eletrônico] / Organização de Miranilde Oliveira Neves, Franciel da Silva Amorim, Caren Vanessa Pinheiro de Castro, Octavio de Oliveira Jorge, Robervânia de Lima Sá Silva. – Castanhal: [S. n.], 2023.
1 Livro digital.

Vários colaboradores.
ISBN 978-65-00-71173-8

1. Informática – Linguagem – Glossário. 2. Informática – Estudo ensino. I. Neves, Miranilde Oliveira, org. II. Amorim, Franciel da Silva, org. III. Castro, Caren Vanessa Pinheiro de, org. IV. Jorge, Octávio de Oliveira, org. V. Silva, Robervânia de Lima Sá, org. VI. Título.

CDD: 004.03

Biblioteca/Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Bibliotecária Suzana de Nazaré César da Silva Santos – CRB-2:1078

SUMÁRIO

Prefácio	8
Apresentação	10
A	12
B	13
C	14
D	14
E	15
F	16
G	16
H	17
I	18
J	19
K	19
L	19
M	20
N	20
O	21
P	21
Q	25
R	26
S	27
T	28
U	28
V	29
W	29
X	32
Y	32
Z	32
TEXTUS	34
CPU <i>por José da Costa Corrêa Neto</i>	36
CRACK/CRACKER <i>por Samilly Beatriz Pereira</i>	37
FAKE <i>por Pâmela Suelem Silva</i>	38
FILE <i>por Maria Eduarda Moraes Lopes</i>	39
FRAMEWORK <i>por Arivaldo José Leão Neto</i>	40
HACKER <i>por Arthur Abreu do Rosário</i>	41
KERNEL <i>por Matheus Pereira Soare</i>	542

LAN <i>por Wdson Trindade Lucena</i>	43
MALWARE <i>por Samuel Henrique da Luz Silva</i>	44
PIXEL <i>por Máximo Sussumu Yamase</i>	45
UPGRADE <i>por Erison da Silva Negrão</i>	46
'URL <i>por Octávio de Oliveira Jorge</i>	47
WEB <i>por Isabelle Coimbra</i>	48
WINDOWS <i>por John Lucas da Silva Bezerra</i>	49
WIRELESS <i>por Brenda Angélica Borges</i>	50
INTERATIVO	52
COLABORADORES DO PROJETO	62
REFERÊNCIAS	70

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

Organização

Miranilde Oliveira, Franciel Amorim, Caren Pinheiro, Octávio Jorge, Robervânia Sá.

Edição. Diagramação E Arte Final Da Capa

Octávio de Oliveira Jorge

Prefácio

Associar o ensino da Língua Portuguesa à Informática foi uma missão assumida no Projeto **Glossário Interativo Infortextus** e que produziu bons frutos. Os critérios assumidos, desde o início do trabalho, contribuíram para um ensino prazeroso e uma metodologia que valorizou as diferentes visões do alunado.

O diferencial deste e-book em relação aos glossários já existentes é uma maior interação com o público a partir de imagens e textos elaborados pelos próprios estudantes, curiosidades diversas relacionadas à área da tecnologia e uma linguagem que se aproxima do leitor.

Durante a produção da obra, foi possível perceber a acuidade na escolha dos termos e uma perspicácia com cada item selecionado.

Escrever é uma missão e os participantes do projeto cumpriram-na com louvor e apesar de ser um e-book que versa sobre termos de uma área técnica – a informática – foi possível notar, após a criação dos desenhos, pesquisa de termos e elaboração dos textos, o que João Cabral de Melo Neto já afirmava no poema Tecendo a manhã:

*Um galo sozinho não tece uma manhã:
ele precisará sempre de outros galos.*

Jhon e Brenda criaram especiais ilustrações, Caren Vanessa, Franciel Amorin e Robervânia Sá auxiliaram cada atividade de produção, Octávio – do início ao fim não abandonou o barco – remou aproveitando cada passagem pelo rio – rio dos termos, das correções e da seleção. Pâmela, Eduarda, Matheus, Samuel, Samilly, Isabelle e Welton não consideram os horários vagos como vagos, – usaram-os além da conta para me apoiar fosse dia ou noite – nunca passará despercebida a atenção de vocês. Wdson e Walter – mantiveram-se firmes no barco, apesar das vicissitudes. Erison, Máximo, José Neto, Arivaldo e Raimundo Patrik pesquisaram diversificados termos de maneira criteriosa. A união de todos permitiu cumprir a mensagem de João Cabral e por isso hoje é possível que vocês estejam compartilhando dessa pequena pesquisa – pequena, mas que se tornará grandiosa pelo fato de se ter aprendido a somar, escrever em parceria, descobrir o novo e persistir. Não houve um só estudante da turma do 2º ano de Informática Integrado ao Ensino Médio que não tenha participado dessa atividade, o que demonstra que é possível, sim, integrar e dinamizar nossas aulas. Há outros caminhos que o professor pode adotar para que a interatividade e a boa produção se façam presentes na sala de aula - exemplo disso - é esse trabalho.

Profª Miranilde Oliveira Neves.

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

Apresentação

O Glossário Interativo Infortextus contém os termos técnicos mais utilizados na área da informática e da tecnologia da informação – ciência que estuda o conjunto de informações e conhecimentos por meios digitais.

O projeto promoveu a multidisciplinaridade e a integralização entre as diferentes disciplinas do curso de Informática Integrado ao Ensino Médio, no Campus Castanhal do IFPA.

Inicialmente, professores de diferentes áreas, lotados no curso de informática, apresentaram a proposta aos seus alunos e por meio de permutas de ideias e sugestões foram surgindo, proporcionando o começo do desenvolvimento do *website*, com o objetivo de oferecer ao leitor uma coletânea de termos usados nessa importante área que é a informática.

No começo, surgiram desafios e dificuldades, mas os alunos iniciaram os trabalhos, pesquisaram os mais variados termos e curiosidades. Criaram as próprias ilustrações. Usaram a imaginação e fizeram acontecer. O produto final está aqui, professores, comunidade acadêmica e sociedade em geral serão agraciados com esse e-book, que permitirá acesso aos principais termos do fantástico mundo da informática e suas principais características.

Foi uma trajetória de superação, aprendizado, integração e de conquistas. Valeu toda dedicação dos nossos estudantes na escolha das palavras, do esforço para descrevê-las com o objetivo de alcançar o melhor entendimento na leitura. A busca pelo melhor *layout*, pelas cores e pela melhor formatação como um todo. Tudo foi importante para alcançarmos o objetivo final.

Este é o começo. Foi muito significativo explorar uma área do conhecimento e observar que nessa área, as palavras têm um significado particular. A busca por essa coleta de termos especializados, próprios da informática, apresentados nas palavras publicadas no *e-book* pode se renovar a cada dia. Por isso, a pesquisa foi primordial e continuará sendo, pois sempre haverá novos vocábulos a serem incluídos aqui.

Portanto, convidamos você a visitar nosso e-book, conhecer um pouco mais do projeto e as expressões que foram inseridas de forma clara, simples e objetiva. Queremos compartilhar um trabalho feito com dedicação, em que nossos alunos puderam se expressar e atingir metas, demonstraram iniciativa e desenvolveram habilidades, possibilitando interação e a concretização do objetivo desse projeto, nosso e-book, denominado ***Glossário Interativo Infortextus***.

Desejamos uma boa leitura!
Caren Vanessa Pinheiro e Franciel Amorim.

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

A

Abend: este termo é a composição de *abnormal end* (terminação anormal de processos), e se refere a um defeito (falha de programa). É mais comumente associado a programas para sistemas de grande porte (mainframes), pois esta é a sua origem. Outra origem pretendida para o termo (com ironia), é que ABEND é chamada “abend” porque é o que os operadores de sistemas faziam ao computador na tarde da sexta-feira, quando queriam encerrar o dia de trabalho antes do término do expediente. Em alemão, “Abend” significa “Anoitecer” (representando o início antecipado da folga do fim de semana!) Isto não é verdade.

Acessar: Buscar informações em sistemas, programas, internet ...

Ada: denominada assim em homenagem à Ada Lovelace, que é considerada por muitos como a primeira programadora.

Adaptador: converte dados transmitidos de uma forma de apresentação para outra.

Adaptador de Rede: Placa de expansão ou outro dispositivo (como um modem, por exemplo) usado para conectar um computador a uma rede.

Adsl: do inglês Asymmetric Digital Subscriber Line. Sistema que permite a utilização das linhas telefônicas para transmissão de dados em velocidades maiores que as permitidas por um

modem convencional.

Antivírus: Programa que detecta e elimina vírus de computador.

Análise Sintática: (Parsing) processo de analisar uma sequência de entradas para determinar sua estrutura gramatical.

Applet: nome feminino Pequeno programa escrito na linguagem *Java* que vem embutido em páginas, ou seja, aplicação que é executada no contexto de outro programa.

Ap: do Inglês Access Point - dispositivo que atua como ponte entre uma rede sem fio e uma rede tradicional.

Apps: é a abreviação da palavra “applications”, ou aplicativos e serve para descrever os programas que podem ser baixados e instalados em dispositivos como computadores, tablets e *smartphones*, para assim, agregar funcionalidades extras a estes mesmos dispositivos.

Array: Matriz. Pode ser referenciada tanto na área de *softwares* como na área de *hardware*. Ex.: VGA = *Video Graphics Array*.

Arquivo: nome dado à forma como as informações são armazenadas no disco rígido. O formato padrão de um nome de arquivo é nome do arquivo. extensão.

Atribuição: define ou re-define o valor registrado no local de armazenamento indicado por um nome de variável.

Attachment: enviar um *attachment* significa anexar um arquivo a uma

mensagem eletrônica e enviá-lo a alguém.

Awk: linguagem de programação. O nome é uma sigla dos sobrenomes de seus autores: Alfred V. Aho, Peter J. Weinberger e Brian W. Kernighan.

B

Backup: é um termo inglês que tem o significado de cópia de segurança. É frequentemente utilizado em informática para indicar a existência de cópia de um ou mais arquivos guardados em diferentes dispositivos de armazenamento.

Big Data: é um conceito que descreve o grande volume de dados estruturados e não estruturados que são gerados a cada segundo, sendo esses dados tão valiosos para todos os setores da economia (indústria, comércio e serviços), públicos e privados.

Binário: sistema numérico usado em computação que consiste em apenas dois valores: 1 e 0.

Bios: é um acrônimo para Basic Input/Output System ou Sistema Básico de Entrada e Saída. Aplicativo responsável pela execução das várias tarefas executadas do momento em que você liga o computador, até o carregamento do sistema operacional instalado na máquina.

Bit: bit ou dígito binário (*binarydigit*) é a unidade básica que os computadores e sistemas digitais

utilizam para trabalhar. Ele pode assumir apenas dois valores: 0 ou 1.

Blog: são páginas on-line, atualizadas com frequência, as quais podem ser diários pessoais, periódicos ou empresariais. Dessa forma, são formas de comunicação de pessoas e de instituições com o mundo.

Bluetooth: é uma tecnologia de comunicação sem fio que permite que computadores, *smartphones*, *tablets* afins troquem dados entre si e se conectem a *mouses*, teclados, fones de ouvido, impressoras, caixas de som e outros acessórios a partir de ondas de rádio.

Boot: é um termo em inglês utilizado para fazer referência ao processo de inicialização de um computador, o qual acontece no momento em que você pressiona o botão “Ligar” da máquina até o total carregamento do sistema operacional instalado.

Bot: Conhecidos como robôs da *Internet* são e também como *spiders*, *crawlers* e *bots* da *web*. Apesar de poderem ser usados para executar tarefas repetitivas, como a indexação de um mecanismo de pesquisa, eles normalmente adotam o formato de *malware* (vírus).

Browser: É um programa desenvolvido para permitir a navegação pela *web*, capaz de processar diversas linguagens, como: *HTML*, *CSS*, *Javascript*.

Byte: Unidade de medida de informação, de símbolo B, constituída por um conjunto de oito *bits* e

geralmente utilizada para representar uma letra, um número ou um símbolo.

Bug: é um erro no funcionamento normal de um programa ou aplicativo, admitida ou desconhecida pelo programador.



Caractere: Cada forma que se usa para escrever, ou pode ser usada na escrita; letra, símbolo, sinal, número que representa essa escrita: para aprender mandarim é essencial memorizar os caracteres. [Informática]. Toda representação (número, símbolo, letra do alfabeto, sinal de pontuação ...) criada a partir do teclado e exibida na tela de um computador.

CD-ROM: é a sigla para *Compact Disc Read-Only Memory*, que teve sua criação em 1985, junto à invenção do *Compact Disc*, que foi desenvolvido para armazenar dados em um espaço compacto e a capacidade seria apenas de ler os dados. ROM, deriva do termo Memória ROM, da família RW e Memória *Flash*.

Chip: Componente eletrônico que equivale a milhões de transistores. Nano *chip* é um *chip* menor que a ponta de uma agulha.

Compilador: O compilador é um *software* complexo que converte uma linguagem fonte, ou linguagem origem, em uma linguagem destino, ou linguagem-objeto, ou seja,

converte um programa originado de uma linguagem de programação para uma linguagem que possa ser entendida e executada por um computador. Durante a compilação são executadas tarefas que fazem a tradução de uma linguagem em outra.

CPU: é sigla inglesa de *Central Processing Unit*, que, em Português, significa “Unidade Central de Processamento”. Também conhecida como processador. CPU corresponde ao cérebro do computador, onde é feita a maior parte dos cálculos.



Daemon (computação): numa *Unix*, programa de computador que roda de forma independente em *background*.

DOS: - Do Inglês *Distributed Denial of Service*. Ataque de negação de serviço distribuído, ou seja, um conjunto de computadores é utilizado para tirar de operação um ou mais serviços ou computadores conectados à Internet.

Debian: uma distribuição de *Linux* - a junção do nome do criador do projeto, *Ian Murdock* e do de sua namorada (agora esposa), Debra (DEB+IAN).

Del (Delete): Apagar ou excluir a informação ou arquivo.

DEV: Um DEV é uma pessoa que sabe como desenvolver *software*. Eles também são chamados de: Programadores, *coders*, engenheiros de *software*, UX, *front*, *back*, *fullstack*, embarcado, mobile e tantos outros.

Um DEV é alguém que estuda ou trabalha com desenvolvimento de *software*.

Dial-up: Conexão feita com outro computador através de uma linha telefônica comum.

DMZ: Rede de Perímetro, pequena rede situada entre uma rede confiável e uma não confiável.

DNS (Domain Name System): É um sistema hierárquico de base de dados distribuídos que converte um nome de domínio em um endereço IP do computador/servidor Internet de um provedor de acesso e hospedagem de *websites*.

Domínio: nome que identifica um computador, departamento, ou organização na rede *Internet*.

Download: é o ato de copiar (transferir) um arquivo de um site da *Internet* para o seu próprio computador. Significa transferir um ou mais arquivos de um servidor remoto para um computador local. É um procedimento muito comum e necessário quando o objetivo é obter dados disponibilizados na internet. Os arquivos para *download* podem ser textos, imagens, vídeos, programas ...

Dvd: o *Digital Versatile Disc* (disco digital versátil) tem o aspecto semelhante ao de um CD, mas sua capacidade de armazenamento é de sete a 14 vezes maior.

E-mail ou Eletronic Mail (correio eletrônico): é o sistema para troca de mensagens de texto e arquivos de computador via *Internet*.

Emulador: Programa que permite um computador simular outro computador ou sistema eletrônico. Ex.: Emuladores de *video-games*, emuladores do *windows* para o *MacIntoch*, ou seja, aplicação que permite simular o ambiente ou o comportamento de outro tipo de equipamento.

Endereço IP: este endereço é um número único para cada computador conectado à Internet, composto por uma sequência de 4 números que variam de 0 até 255, separados por “.”.

Especificação: Documento que descreve os requisitos, os dados de *input* e *output* e os recursos de protocolos, serviços, linguagens ou *softwares* para computadores de qualquer tipo.

Estabilizadores e no-break: Equipamentos usados para proteger os micros e as impressoras contra variações bruscas ou queda de energia. Enquanto os estabilizadores funcionam como uma espécie de filtro em relação às variações de energia, os *no-breaks* mantêm o equipamento funcionando quando falta luz.

Ethernet: Método de acesso a redes desenvolvido pela *Digital Equipment Corporation*, *Intel* e *Xerox*, no início dos anos 70. A *Ethernet* é a tecnologia de rede local mais usada atualmente.

Exploit: Programa ou parte de um

E

programa malicioso projetado para explorar uma vulnerabilidade existente em um *software* de computador.

F

Fake: Falso, Fraude, Cópia ou tentativa de se passar pelo original.

False: Falso. É uma informação falsa no sistema.

FAQ (Frequently Asked Questions): Questões Perguntadas Frequentemente. É um texto que pretende responder, dentro de uma determinada matéria, a questões elaboradas frequentemente pelos usuários.

Firewall: *Hardware* e *Software* que formam um sistema de proteção que impede a entrada de estranhos em redes privadas relacionadas à *internet*.

Flash: Software de gráfico vetorial utilizado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador *web*.

Fórum: Espaço para deixar mensagens sobre um assunto. A palavra fórum pode ser aplicada tanto para grupos de discussão, como para listas de distribuição de mensagens sobre um determinado assunto.

Font: tradução conforme o contexto), tipo (de tipografia), fonte tipográfica definição genérica como referência: tipo de letra específico num determinado tamanho, peso e

inclinação (impressa ou digital), por exemplo: *Times New Roman*, corpo 14, itálico.

Free software: *software* livre, programa livre, programa informático de licença livre. *Softwares Livres* são *softwares* ou programas aos quais podem ser usados, copiados, alterados e distribuídos sem restrições. Geralmente eles vêm acompanhados de uma licença com o código fonte do *software*. Essa licença garante os direitos autorais de quem criou o *software*.

Freeware: *Software* distribuído gratuitamente e que permite ilimitado número de cópias, além de não exigir nenhum tipo de registro.

Function Call: chamada de função.

G

Game chip: Componente microeletrônico de um computador pessoal exigido para jogos.

Gap Digit: Um dígito presente em uma palavra, mas que não é parte da informação transmitida por ela.

Garbage: Informação inútil armazenada em PC, por conter erros ou por ter sido esquecida nele.

Gate: Geralmente é um *switch*, que é uma chave, um interruptor ou disjuntor; em processamento de dados, este termo se refere a um circuito eletrônico que pode ter mais de um sinal de entrada (*input*), mas

somente um sinal de saída (*output*).

General Purpose Program: Programa projetado para desempenhar funções padrão, a partir de parâmetros específicos.

Get: Pegar, conseguir – instrução para a obtenção de um registo de um arquivo ou banco de dados.

Giga: um bilhão.

Glitch: Qualquer evento que cause a falha repentina de um computador.

Gulp: Um grupo de dígitos binários que são compostos por vários *bytes*.

H

Hacker: é uma palavra em inglês do âmbito da informática que indica uma pessoa que possui interesse e um bom conhecimento nessa área, sendo capaz de fazer *hack* (uma modificação) em algum sistema informático. Em inglês, a palavra *hack* é um verbo que significa cortar alguma coisa de forma irregular ou grosseira. Assim, a partir da década de 50 do século XX, a palavra *hack* começou a ser usada para designar uma alteração inteligente em alguma máquina. Mais tarde, este termo passou a ser usado exclusivamente no âmbito da programação informática.

Hardware: Material informático, maquinaria – Maquinaria programada para efetuar processamento automático de informação.

HD: Disco rígido é a memória considerada como o principal meio de armazenamento de dados em massa (Alta definição - qualquer vídeo exibido em alta definição, chamado em inglês de *High Definition*)

HDMI (High-Definition Multimedia Interface): É um tipo de conexão capaz de transmitir áudio e vídeo em um único cabo em sinal totalmente digital. Esse padrão pode ser utilizado em qualquer equipamento, como DVD e computadores, mas são mais usados, atualmente, para transmitir imagens em alta-definição. Dependendo de sua versão, o HDMI pode suportar resolução HD (720p), *Full HD* (1080p), 2K (2048p) e 4K (4096p).

Hiperlink: É um recurso que permite relacionar uma determinada palavra ou imagem a um conteúdo. Exemplo: ao clicar sobre a palavra Lista, o usuário é levado para a relação de itens relacionados na referida lista.

Home Page: Página de entrada. Página de entrada de um *site*, a partir da qual se podem seguir ligações para todas as restantes. Normalmente, são referenciadas por um URL constituído apenas pelo nome do *site*.

Host: Computador Central – também designado por servidor. É responsável por implementar a estrutura de camada de rede de endereçamento.

HTML: é uma das linguagens que utilizamos para desenvolver *websites*. O acrônimo HTML vem do inglês e significa *Hypertext Markup Language* ou em português Linguagem de Marcação de *Hipertexto*. O HTML

é a linguagem base da *internet*. Foi criada para ser de fácil entendimento por seres humanos e também por máquinas, como por exemplo, o *Google* ou outros sistemas que percorrem a *internet* capturando informação.

HTTP: *Hypertext Transfer Protocol* (protocolo de transferência de hipertexto). Protocolo que controla o envio de uma página em HTML de um servidor para um cliente.



Ícone: Símbolo gráfico (pequena figura) que é uma maneira rápida de executar uma ação (exemplo, clique no ícone da impressora para imprimir).

Interface: é um meio de comunicação ou de transmissão de informações. É um termo bastante genérico, que pode ser usado em relação a uma interface gráfica, que facilita o uso de um programa, a uma porta de transmissão de dados, como por exemplo, as interfaces IDE da placa mãe, que permitem a troca de dados entre o processador e os discos rígidos, as interfaces seriais e paralelas, que permitem a conexão de *mouses* e impressoras, entre outros dispositivos, ou ainda a um *joystick* ou teclado, que novamente formam um tipo de interface entre o usuário e o programa ou jogo que está sendo executado.

Internet: A *internet* é uma grande rede de computadores. Na verdade,

ela é um conjunto de redes que se conectam entre si formando uma imensa teia que possibilita que de qualquer lugar do mundo você possa conectar com outros computadores em qualquer parte do planeta.

Intranet: Rede interna de informações numa empresa, que usa o mesmo formato de armazenamento e busca de informações da *Internet*. Usada como forma de comunicação e divulgação de informações internas numa empresa.

IoT (Internet of things ou “Internet das Coisas”): é um termo criado por Kevin Ashton – um pioneiro tecnológico britânico que concebeu um sistema de sensores onipresentes conectando o mundo físico à Internet, enquanto trabalhava em identificação por rádio frequência (RFID). Embora as coisas, a Internet e a conectividade sejamos três componentes principais da Internet, o valor está no fechamento das lacunas entre os mundos físico e digital em sistemas com recursos de reforço e aprimoramento automáticos. A **IoT** cria esses sistemas ao conectar elementos animadas ou inanimadas, à internet com identificadores exclusivos que oferecem contexto, o que proporciona visibilidade à rede, aos dispositivos e ao ambiente.

IP (Internet Protocol): é o principal protocolo de comunicação da Internet. Ele é o responsável por endereçar e encaminhar os pacotes que trafegam pela rede mundial de computadores. Pacotes são os blocos de informações enviados na Internet e podem ser considerados como as cartas enviadas

pelo serviço de correios. Os pacotes da *Internet* são divididos em duas partes: o cabeçalho, que, como um envelope, possui as informações de endereçamento da correspondência, e dados, que é a mensagem a ser transmitida propriamente dita.



Java: É uma linguagem de programação interpretada orientada a objetos. Diferente das linguagens de programação convencionais, que são compiladas para código nativo, é compilada para um *bytecode* (código de um programa escrito na linguagem Java) que é executado por uma máquina virtual (JVMs).

Java Virtual Machine: Máquina Virtual Java

Javascript: Linguagem de programação derivada da linguagem Java que se encontra nas próprias páginas da *web*.

Jaz Drive: Tipo de disco magnético que armazena grande capacidade de informação (em torno de 1 *gigabyte*).

Jpeg ou JPG (JAY Peg Experts Group): Formato de imagem compacta usada na internet.

Job Control Language: Linguagem de controle de tarefas.

Job Management Language: Linguagem de gerenciamento de tarefas.

Jumper: Interruptor.

Junkbox: Local de destino do Spam. **JUKEBOX** é um equipamento de autosserviço para entretenimento musical, instalado em ambientes comerciais para prover a sonorização ambiental, com grande capacidade de armazenamento e execução de músicas e *videoclipes* musicais.



Key: Tecla ou Chave.

Keyboard: Dispositivo de entrada de dados. Pense em *keyboard* como um “quadro de teclas”.



Labonotação: A labonotação é a mais popular dentre as notações. Seu nome é derivado de seu criador, Rudolf von Laban. É usada como forma de descrição e registro de movimento cênico.

Lan (Local Area Network): Rede de computadores interligada por cabos de curta distância – geralmente menos de 1.500 m.

Laptop: Computador Pessoal de colo e, portanto, bem menor do que um *desktop*.

Library: Coleção de programas ou módulos de códigos que os programadores podem conectar

a seus próprios códigos, obtendo assim, um funcionamento padrão e predefinido.

Lisp (List Processing Language): Linguagem de programação auto-alterável muito usada em aplicativos de inteligência artificial

M

Mac/OS: Sistema Operacional do Macintosh. Memória Convencional. Memória em *chip*, volátil, existente nos micros PC, compreendida entre os endereços 0 a 640.

Memória Ram: Random Access Memory. Memória composta de diversos *chips* nos quais o computador tanto armazena quanto lê dados temporariamente. A memória RAM é volátil, ou seja, se faltar energia você perderá os dados nela armazenados que estão sendo processados no momento. Para que isto não aconteça, é necessário constantemente salvar os dados, copiando-os da RAM para o disco ou usar um *nobreak*.

Memória Rom: Read-Only Memory Contém as instruções Básicas de *Input* e *Output* dos Sistema. Essas instruções não podem ser alteradas por você, isto é, são preparadas no *chip* ROM pelo fabricante do micro. Essa memória tem 64 mil *bytes* e não é volátil.

Mime: Assim como existe a Tabela ISO Latin-1 usada na *Web*, a tabela MIME - *Multipurpose Internet Mail*

Extensions estabelece as extensões padrões de arquivos reconhecíveis pelos *browsers*.

Modem: Dispositivo Modulador/Demodulador que permite a transmissão de dados entre equipamentos ligados.

Monitor: Dispositivo de saída de dados. Tela do microcomputador. O Monitor também pode ser um dispositivo de entrada de dados pelo simples toque da ponta de um dedo, como acontece nos caixas eletrônicos.

Mouse: Dispositivo de entrada de dados do tipo apontador.

Mozilla: Resultado da junção entre o *Mosaic* e o *Godzilla*. Nome da DTD e da linguagem de descrição das extensões do *Netscape* para a HTML 2.0.

MS-DOS: Microsoft-Disk Operation System. Durante muito tempo, representou a galinha dos ovos de ouro da *Microsoft*, pois um computador sem DOS não funcionava.

Multimidia: Recurso possibilitado pelos computadores, onde o projetista reúne texto, som e imagens com ou sem movimento.

N

Namespace: Espaço de nomes, espaço nominal, domínio.

Navegador: programa que permite a usuário da *internet* consultar páginas

e navegar, passando de um ponto a outro na rede, usando *links*.

Netware: Sistema operacional para gerenciamento de redes locais baseadas em Pcs.

Next: O próximo. O que vem a seguir.

Notebook: Computador pessoal portátil.

Nuvem: se refere a locais na *Internet* em que é possível salvar todo tipo de informação, incluindo fotos, músicas, documentos e vídeos. Tudo o que funcione como um arquivo e recuperar facilmente esse material mais tarde usando um computador, telefone, TV ou outro dispositivo com conexão à Internet.



Object Pascal: A linguagem *Object Pascal* é sucessora da linguagem Pascal, porém Orientada a Objetos.

Open: Abrir um arquivo significa copiar tal arquivo da memória de massa (disco) para a memória volátil RAM (em *chip*) e visualizá-lo na tela. Portanto, deve-se habituar a salvar o documento durante a fase de elaboração.



Packet: Em uma transmissão por rede, os dados são desmembrados

em pequenas porções chamadas de “pacotes”. O tamanho dos “pacotes” pode variar de 40 até 32.0 bytes, dependendo da rede. Pacote - Unidade de transmissão de tamanho fixo contendo dígitos binários. Podem representar uma multiplicidade de dados e traz um cabeçalho com um número de identificação.

Pad Mouse: Tapete de borracha que tem o objetivo de fazer o *mouse* deslizar mais facilmente do que se arrastado em outras superfícies.

Pager (virtual memory system): paginador, aparelho eletrônico portátil capaz de receber mensagens codificadas de uma central de recados e exibi-las em texto numa pequena tela.

Pageview: Página solicitada através de um clique ou um comando. Para o mercado publicitário um *pageview* é a unidade de mensuração de uma página visitada.

Par trançado: Cabo de rede ou telefone de baixo custo produzido por pares de fios de cobre trançados uns aos outros, fazendo com que se cancelem os efeitos de ruídos elétricos.

Parâmetro: Variável que é passada para um programa.

Paridade: Um esquema de verificação (mas não necessariamente de correção) de erros de nível bastante baixo para comunicações por modems e outras comunicações assíncronas usando os oito *bits* de dados.

Partição: Divisão lógica do HD, de

forma que pareçam existir várias unidades físicas distintas.

Parser: analisador, analisador sintático. É um programa ou parte de um programa que interpreta a entrada para um computador, reconhecendo palavras-chave ou analisando a estrutura das frases.

Password: palavra-passe, senha. Uma senha impede que outras pessoas usem meu telefone.

Pascal: Linguagem procedural concisa, criada entre 1967 e 1971 por Niklaus Wirth. É uma linguagem estruturada, compilada, construída a partir do Algol, simplifica a sintaxe ao mesmo tempo em que acrescenta tipos de dados e estruturas como subfaixas, dados enumerados, arquivos registros e conjuntos.

Password: Senha de segurança utilizada para dar acesso a serviços privados.

Patch: remendo - componente de atualização. É um programa de computador criado para atualizar ou corrigir um *software* de forma a melhorar sua usabilidade ou performance.

Path: caminho especificamente na área de gerenciamento de projetos.

Path: Caminho que um aplicativo precisa seguir para encontrar uma informação.

Payload: carga útil. É a parte principal dos dados transmitidos, da qual se excluem as informações utilizadas para facilitar a entrega, como

cabeçalhos e metadados.

PCI (Peripheral Component Interconnect): Interconexão de componentes periféricos. Um padrão de barramento local inventado pela Intel que permite a adição de até 10 dispositivos de barramento local e suporta operação simultânea da CPU e do barramento mestre. Suporta também o processador *Pentium* de 64 bits.

PDA (Personal Digital Assistants): Computadores que cabem na palma da mão (*palmtops*) e que têm recursos para organização pessoal e comunicação móvel.

PDF (Portable Document Format): Formato em que as especificações do arquivo (negrito, itálico, tipo e tamanho de letra) são armazenadas identicamente em qualquer plataforma, sistema operacional e aplicativo.

Pentium: Marca registrada do processador da Intel. *Peopleware* - Usuários do computador.

Peer: ponto. Rede de computadores que compartilham arquivos pela internet.

Peer-to-peer: ponto-a-ponto – uma arquitetura de redes de computadores, na qual cada um dos pontos ou nós da rede funciona tanto como cliente quanto como servidor, permitindo compartilhamentos de serviços e dados sem a necessidade de um servidor central.

Performance: desempenho. No contexto das artes, o termo da

língua inglesa performance designa as apresentações de dança, canto, teatro, mágica, mímica, malabarismo, referindo-se ao seu executante como performista.

Periférico: Qualquer equipamento plugado a um microcomputador com objetivo de realizar tarefas complementares.

Pervasive Computing: computação ubíqua – é usada como sinônimo de *pervasive computing*. É um termo usado para descrever a onipresença da informática no cotidiano das pessoas.

Phreaker: Invasores de sistemas telefônicos. Utilizam dispositivos eletrônicos capazes de interferir nas ligações.

Physical Layer (Camada física): refere-se, em informática, à consideração dos componentes de *hardware* envolvidos em um determinado processo.

Pict: Usado para transferir imagens entre diferentes aplicativos no *Macintosh*. É muito eficaz na compactação de imagens que contenham áreas de cor sólida.

PIF (Program Information File): Arquivo no *Windows* que especifica quais recursos de memória e a forma como um programa não *Windows* será executado.

Ping (Packet Internet Group): O *ping* é um programa TCP/IP, usado para testar o alcance de uma rede, enviando a nós remotos uma requisição e esperando por uma

resposta.

Pipe: tubo: em engenharia de *software*, uma canalização (em inglês: *pipe*) consiste de uma cadeia elementos de processamento (processos, *threads*, coroutines, funções etc.), organizados de forma que a saída de cada elemento seja a entrada do próximo.

PIR (Ponto de Interconexão de Redes): Locais de interconexão de redes de mesmo nível (*peer networks*). Assegura um roteamento eficiente e organizado. No Brasil, os três principais PIR's estão instalados em Brasília, Rio de Janeiro e São Paulo.

Pixel: abreviatura de "picture element": *Pixel* ou *píxel* (sendo o plural *pixels* ou *píxeis*) (aglutinação de *picture element*, ou seja, elemento de imagem, sendo *pix* a abreviatura em inglês para *pictures*) é o menor elemento em um dispositivo de exibição (por exemplo, um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor.

Placa: Uma peça plana que contém componentes eletrônicos. Combinados, a peça e os componentes desempenham função específica.

Placa de som: Permite a reprodução de sons em um computador.

Placa de vídeo: Determina a parte gráfica do microcomputador. Controla a resolução das imagens e número de cores.

Placa-mãe: Placa principal de circuitos de um computador, na qual ficam seus

componentes essenciais. A placa-mãe contém o microprocessador, a memória principal, os circuitos de apoio, a controladora e os conectores do barramento. Outras placas, inclusive, as placas de expansão de memória e as placas de I/O, podem ser instaladas na placa-mãe através dos conectores do barramento.

Plataforma: O tipo de computador, processador ou sistema operacional em uso.

Plotar: Mapear ou diagramar. Conectar ponto a pontos de valores coordenados.

Plotter: Uma unidade gráfica na qual as variáveis dependentes são traçadas por uma pena controladora automaticamente, como uma função de uma ou mais variáveis.

Plug & Play: Dispositivos de *hardware* e *software* que facilitam a instalação de periféricos, pois faz com que estes sejam automaticamente reconhecidos pelo computador.

Plug-in/Plug-in: módulo, extensão. Em informática, um *plugin* ou módulo de extensão (também conhecido por *plug-in*, *add-in*, *add-on*) é um programa de computador usado para adicionar funções a outros programas maiores, provendo alguma funcionalidade especial ou muito específica.

Pool: banco, grupo, conjunto, depósito.

Policy: política. Um modelo de segurança computacional é um esquema para a especificação e aplicação de políticas de segurança

computacional.

Pollig: varredura, consulta periódica.

Pop (Post Office Protocol): Protocolo de armazenamento de mensagens até que o usuário se conecte à rede.

POP3 (Post Office Protocol): Protocolo usado por programas de correio eletrônico para o recebimento de correspondência.

Porta: Ponto em um computador que serve para receber uma conexão. Em uma rede, normalmente, a cada porta está associado um determinado serviço.

Porta paralela: Portas usadas para ligar impressoras, algumas câmeras de vídeo, etc. São denominadas LPT1 e LPT2. Os *bytes* são enviados de 8 em 8 (em geral) pela porta paralela, tornando a comunicação paralela bem mais rápida que a serial.

Porta serial: Uma posição de entrada/saída que transmite e recebe dados de e para uma unidade central de processamento ou um dispositivo de comunicação utilizando um *bit* de cada vez. São usadas na comunicação de dados seriais e como interfaces com alguns dispositivos periféricos como *mouses* e impressoras e denominadas de COM1, COM2, COM3 e COM4.

Portal: Sites na *Internet* que servem como ponto de partida para outros sites ou páginas da *Web*. Os portais normalmente oferecem serviços *on-line* como *email*, bate-papo, fórum e conteúdo próprio.

Post (Power On Self Test): Testes

de *hardware* que são executados automaticamente quando o computador é ligado. Verifica-se se há algum problema básico de teclado, memória, placas controladoras etc.

Posting: um artigo individual mandado para um grupo de discussão ou o ato de mandar um artigo para o mesmo.

PostScript: é uma linguagem de programação especializada para visualização de informações, ou uma linguagem de descrição de páginas, originalmente criada para impressão e posteriormente modificada para o uso com monitores ('display PostScript').

Preemptive multitasking: multitarefa *preemptiva* - multitarefa de antecipação. Preemptividade é o ato de interromper temporariamente uma tarefa sendo resolvida por um sistema computacional, sem precisar de sua cooperação e com a intenção de retomar a tarefa depois.

Prefetching: transferência antecipada, busca antecipada.

Presentation layer: camada de apresentação. A camada de apresentação, também chamada camada de tradução, converte o formato do dado recebido pela camada de aplicação em um formato comum a ser usado na transmissão desse dado, ou seja, um formato entendido pelo protocolo usado.

Procedural: procedimental. Linguagem de programação, na qual o elemento básico de programação é a *procedure* (uma sequência de instruções - rotina, sub-rotina ou

função - associadas a um nome próprio).

Process aging: envelhecimento de processos.

Processador: a unidade de processamento e controle do computador. O dispositivo (placa) de circuitos eletrônicos que interpreta e executa as principais funções da máquina. O principal fabricante de processadores ainda é a empresa norte-americana Intel, que entre 1996 e 1997 lançou as linhas *Pentium* e *MMX*.

Proxy: Em redes de computadores, um proxy (em português 'procurador', 'representante') é um servidor (um sistema de computador ou uma aplicação) que age como um intermediário para requisições de clientes, solicitando recursos de outros servidores.



QR-CODE: é um código de barras bidimensional que pode ser escaneado pela maioria dos dispositivos móveis e convertido em texto (interativo), um endereço, um número de telefone, uma localização, um *e-mail*, um contato ou um SMS.

Query: Processo de extração de informações de um banco de dados e sua apresentação em uma forma adequada a uso.

R

Rack: Denominação recebida pelo local físico no qual se monta um conjunto de equipamentos relacionados, como servidores, discos rígidos, *switches*, *hubs*, entre outros

Ram (Random Access Memory ou Memória de Acesso Aleatório): É a memória disponível para uso das aplicações e processamentos. Seu conteúdo volátil é perdido sempre que o computador é desligado.

Random: aleatório.

Randomly: aleatoriamente.

Ransomware: É um tipo de *malware* que torna inacessíveis os dados armazenados em um equipamento, geralmente usando criptografia, e que exige pagamento de resgate (*ransom*) para restabelecer o acesso ao usuário. O pagamento do resgate geralmente é feito via *bitcoins*. Existem dois tipos de *ransomware*, o sequestrador de dados: *Ransomware*.

Locker: impede que você acesse o equipamento infectado – *Ransomware*.

Crypto: impede que você acesse aos dados armazenados no equipamento infectado, geralmente usando criptografia. Além de infectar o equipamento, o *ransomware* também costuma buscar outros dispositivos conectados, locais ou em rede, e criptografá-los também.

Rede sem fio: Rede que permite a

conexão entre computadores e outros dispositivos através da transmissão e recepção de sinais de rádio.

Recuperação de Desastre (DR): Tradução do termo *Disaster Recovery* (acima), envolvendo no plano de recuperação: Arquivamento e *Backup*, que é normalmente usado para recuperação, enquanto o arquivamento é normalmente utilizado para preservação e retenção em longo prazo.

Rede: Genericamente um conjunto de computadores ligados que se comunicam entre si.

Redundância: É um termo amplo que representa a duplicação de componentes críticos, acrescentando confiabilidade ao sistema. Na tecnologia da informação a definição é aplicada mais frequentemente como a duplicação de dispositivos que são utilizados para *backup*.

Refactor: refatorar (vem de fatorar novamente, como na fatoração matemática).

Reliability: confiabilidade.

Relocatable Linking Loader: carregador de código relocável, carregador-linkador relocável.

Reset: Retornar ao estágio padrão, ou seja, original.

RollBack: Quando um projeto vai ser aplicado é necessário a criação de um plano, caso ocorra algum erro. Esse plano é o *RollBack*. Você volta à estaca zero para que a empresa não pare.

ROI (Return on Investment ou Retorno Sobre o Investimento): É a mensuração do tempo necessário para retornar o valor investido na aquisição de novas soluções tecnológicas.

Roteador: Dispositivo responsável pelo encaminhamento de pacotes de comunicação em uma rede ou entre redes. Nas conexões à *internet*, há quase sempre um roteador que conecta a rede local à rede da *internet*.

ROM (Read Only Memory ou Memória de Somente Leitura): É o espaço da memória que contém informações fundamentais para a inicialização do computador, garantindo, por exemplo, o acionamento dos *drives* de CD-ROM, disco rígido ou flexível e a chamada do sistema operacional.

Rootkit: Conjunto de programas que tem como finalidade esconder e assegurar a presença de um invasor em um computador comprometido. É importante ressaltar que o nome *rootkit* não indica que as ferramentas que o compõem são usadas para obter acesso privilegiado (*root* ou Administrator) em um computador, mas sim para manter o acesso privilegiado em um computador previamente comprometido.

Scanner: Programa utilizado para efetuar varreduras em redes de computadores, com o intuito de identificar quais computadores estão ativos e quais serviços estão sendo disponibilizados por eles. Amplamente utilizado por atacantes para identificar potenciais alvos, pois permite associar possíveis vulnerabilidades aos serviços habilitados em um computador.

SCM: O SCM (Supply Chain Management – gerenciamento da cadeia de suprimentos) é uma solução que possibilita à empresa gerenciar a cadeia de suprimentos com maior eficácia e eficiência. Consiste basicamente em todas as partes relacionadas, direta ou indiretamente, na execução do pedido do cliente.

Senha: Conjunto de caracteres, de conhecimento único do usuário, utilizado no processo de verificação de sua identidade, assegurando que ele é realmente quem diz ser.

Servidor: É basicamente, um computador mais potente do que o *desktop* comum. Ele foi desenvolvido especificamente para transmitir informações e fornecer produtos de *software* a outros computadores que estiverem conectados a ele por uma rede. Os servidores têm o *hardware* para gerenciar o funcionamento em rede *wireless* e por cabo *Ethernet*, normalmente através de um roteador. Eles foram desenvolvidos para lidar com cargas de trabalho mais pesadas e com mais aplicativos, aproveitando a vantagem de um *hardware* específico para aumentar a produtividade e



Scam: Esquemas ou ações enganosas e/ou fraudulentas. Normalmente, têm como finalidade obter vantagens financeiras.

reduzir o tempo de inatividade. Os servidores também oferecem ferramentas de gerenciamento remoto, o que significa que um

membro da equipe de TI pode verificar o uso e diagnosticar problemas de outro local. Isso também significa que você pode executar manutenções de rotina, como adicionar novos usuários ou alterar senhas.

SFLOW: O *Sflow* é uma simplificação do protocolo *NetFlow*. É também um protocolo e possui o conceito de Probe (agente projetado para coletar informações diretamente de uma rede) e Collector (servidor central que recolhe os datagramas de todos os agentes para armazenar e analisar).

Site: Local na *Internet* identificado por um nome de domínio, constituído por uma ou mais páginas de hipertexto, que podem conter textos, gráficos e informações multimídia.

Spam: Termo usado para se referir aos e-mails não solicitados, que geralmente são enviados para um grande número de pessoas. Quando o conteúdo é exclusivamente comercial, este tipo de mensagem também é referenciada como UCE (do Inglês Unsolicited Commercial E-mail).

Spammer: Pessoa que envia spam.

Sql: linguagem de consulta estruturada) é a linguagem de pesquisa declarativa padrão para banco de dados relacional.

T

Tags (“Etiquetas”): É um termo utilizado na *Internet* para identificar um conteúdo e facilitar a localização de informações associadas a este ou aquele assunto. Por exemplo, ao acessar um *blog* sobre saúde, você pode descobrir mais informações sobre doenças cardiovasculares ao clicar sobre a respectiva etiqueta. Nas redes sociais, como *Twitter* e *Instagram*, as *tags* ou *hashtags* servem também para pesquisar fotos ou postagem que utilizem aquela mesma identificação. Esse termo também é utilizado na computação para introduzir alguma marcação em um código, como o HTML, por meio do qual é possível mudar a cor da página ou da fonte através de uma *tag*.

TCP/IP: Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Conjunto básico de protocolos sobre o qual funciona a Internet.

Template: É um modelo a ser seguido, com uma estrutura predefinida que facilita o desenvolvimento e criação do conteúdo a partir de algo construído.

Topologia: Disposição e modo de ligação dos computadores em uma rede (em estrela, em anel, etc.).

U

Unix: O *unix* é considerado um

formato de sistema operacional de grande extensão. Sua existência se deve muito aos trabalhadores da Bell que, na verdade, é um laboratório. Ele se caracteriza por permitir a sua utilização por vários usuários e a execução de muitas tarefas ao mesmo tempo. É considerado uma espécie de padrão de atendimento a vários regulamentos de aplicações.

Upgrade: O *upgrade* é muito utilizado na área da tecnologia e de equipamentos eletrônicos, como, por exemplo, a troca de um *hardware*, *software* ou um *firmware* que na verdade pode ser por uma versão melhor ou a mais recente. Também é um termo utilizado para fazer compra de novos equipamentos que envolva tecnologia como: *notebook*, celular.

USB: Vem do inglês Universal Serial Bus, é uma das tecnologias que se tornou mais fácil, pois ele conecta aparelhos e dispositivos periféricos ao PC (como teclados, mouse, modems, câmeras digitais, cd) não tem a necessidade de desligar/reiniciar o computador. Ele foi lançado no ano de 1995, e quando na verdade começaram a sair em linhas de computadores fabricados a partir de 1997. Para que serve um USB: Ele é utilizado para transferir documentos para qualquer pc, celular, etc. Nele também pode salvar documentos.



Vírus: é considerado um código malicioso que possui certa finalidade,

logo após de ser instalado no computador. No mundo existem vários tipos de vírus como: aqueles que travam o sistema operacional, o computador pode funcionar como máquina zumbi, outros que surgem para roubar dados – que é o mais perigoso. Eles podem ser transferidos por *e-mail* e podem causar uma destruição tremenda no seu *pc*.

VLAN: é basicamente uma rede lógica, na qual podemos agrupar várias máquinas de acordo com vários critérios (ex. grupos de utilizadores, por departamentos, tipo de tráfego...). As vlans permitem a segmentação das redes físicas, sendo que a comunicação entre máquinas de vlans diferentes terá de passar obrigatoriamente por um *router*.

VPN: funciona criando uma rede de comunicações entre pc e outros dispositivos que têm acesso restrito a quem tem as credenciais necessárias. Ela pode ser compreendida como uma forma de criar pontes de ligações entre diferentes dispositivos via internet. A VPN serve para ligar dois computadores, via *internet*, protegendo informações trocadas entre eles, dentre outras funções.



W3C: (World Wide Web Consortium): É um consórcio mundial fundado em 1994, responsável pela criação das normas que regem a *Web*. As maiores empresas do mundo na área da Informática pertencem a

este consórcio, como por exemplo, a *Apple*, *Microsoft*, a *IBM* ou o *Google*. Um *sítio web* de qualidade deverá respeitar as normas emitidas por esta organização.

W/R = Write/Read: Permite Gravação, Escrita (Write) e Leitura (Read) de arquivos magnéticos (Texto, Imagem e Som).

WAIS (Wide Area Information Service): Conjunto de programas que compõem um protocolo específico para transferência de informações, capaz de indexar grandes coleções de dados em toda a *Internet*.

Web: Conjunto dos hipertextos publicados na *Internet* acessíveis através do protocolo HTTP. A *Web* é basicamente constituída pelas páginas e ligações entre elas.

Webficar: Transformar um documento convencional em um documento HTML, usando um aplicativo para esse fim, em vez de fazê-lo manualmente. Por outro lado, não usar um aplicativo para criar páginas HTML é como um fotógrafo que usa uma câmera simples de 35 mm sem qualquer recurso. A foto final depende somente da capacidade do fotógrafo.

Web bug: Imagem, normalmente muito pequena e invisível, que faz parte de uma página *Web* ou de uma mensagem de e-mail, e que é projetada para monitorar quem está acessando esta página *Web* ou mensagem de e-mail.

Web Designer: Desenhador de *webs*. Pessoa com conhecimentos

de publicação na *web* que projeta, desenvolve e avalia *sítios web*. O *web designer* deve ser capaz de produzir *layouts* para *sites*, *blogs* e *banners* para divulgação na *internet*, também deve ter conhecimento, ao menos básico, em linguagem de programação como: HTML, CSS, PHP e ASP. É óbvio que a função do *designer* não deve ser confundida com a de desenvolvedor *web*, que é responsável pela parte de programação, mas muitas vezes os *designers* também acabam tendo que colocar a mão na massa.

Web Server: Servidor *web*. O termo é usado tanto para designar o programa que disponibiliza conteúdos na *web* como o computador que o aloja.

Web Warehouse: Armazém de dados *web*. Sistema otimizado para permitir um processamento de grandes quantidades de dados provenientes da *web*.

Webnar: é um tipo de conferência *web* no qual a comunicação é de uma via apenas, ou seja, somente uma pessoa se expressa e as outras assistem. A interação entre os participantes é limitada apenas ao chat, de modo que eles podem conversar entre si ou enviar perguntas ao palestrante.

Webmaster: Pessoa responsável pelo gerenciamento de um determinado *site* na *Web*.

Webspam: Conjunto de técnicas utilizadas para atribuir ilegitimamente importância a uma página.

Websphere: *WebSphere* é o nome de uma família de *softwares* da *IBM* para

criação e execução de aplicações baseadas no padrão Java J2EE, fornecendo também infraestrutura para integração de aplicações corporativas

WEP (Wired Equivalent Privacy): Protocolo de segurança para redes sem fio que implementa criptografia para a transmissão dos dados. Este protocolo apresenta algumas falhas de segurança.

Wi-Fi (Wireless Fidelity): Termo usado para se referir genericamente a redes sem fio que utilizam qualquer um dos padrões 802.11. O *Wi-Fi Alliance* é um grupo responsável pela criação do *Wi-Fi*. Com quase 650 organizações afiliadas, a entidade define os padrões das redes sem fio para o mercado. Hoje, aproximadamente dois bilhões de dispositivos de sinal estão em uso pelo mundo e as redes sem fio estão presentes em diversos ambientes corporativos e sociais.

WLAN (Wireless Local-Area Network): Refere-se a um tipo de rede que utiliza ondas de rádio de alta frequência, ao invés de cabos, para a comunicação entre os computadores.

Workaround: Contorno do problema, remendo, improvisado.

Workbench: Conjunto de ferramentas que facilitam o desenvolvimento de determinado tipo de aplicações ou tarefas. Por exemplo, ferramentas de edição de HTML e imagens constituem uma bancada de trabalho para a criação de páginas web.

Workload: Designa a quantidade de

trabalho atribuída a um dado sistema num intervalo de tempo. Por exemplo, o número de páginas apresentadas por um servidor *web* num minuto.

Worm: Programa capaz de se propagar automaticamente através de redes, enviando cópias de si mesmo de computador para computador. Diferente do vírus, o *worm* não embute cópias de si mesmo em outros programas ou arquivos e não necessita ser explicitamente executado para se propagar.

Workspace: Conjunto de recursos disponíveis para o desenvolvimento de uma determinada tarefa.

WPA (Wi-Fi Protected Access): Protocolo de segurança para redes sem fio desenvolvido para substituir o protocolo WEP, devido a suas falhas de segurança. Esta tecnologia foi projetada para, através de atualizações de *software*, operar com produtos *Wi-Fi* que disponibilizavam apenas a tecnologia *WEP*.

WWW: Comunidade mundial de computadores ligados em rede. A World Wide Web, a Rede de alcance mundial em português (ou simplesmente “Web”) é um meio de comunicação global, no qual utilizadores podem ler e escrever através de computadores conectados à Internet. O termo *Web* é usado erradamente como sinónimo da própria Internet, sendo a *Web* apenas um serviço que utiliza a *Internet*, assim como as mensagens de *e-mail*.

X

X.25: Protocolo de roteamento muito utilizado em redes públicas de pacotes.

X.400: Um protocolo que especifica serviços do tipo *store-and-forward*, sendo o serviço de correio eletrônico Message Handle System (MHS) o mais conhecido deles, como parte das recomendações OSI/ISO.

X.500: É um padrão ITU-TSS/ISO para serviços de diretório eletrônico.

Xmodem: Um protocolo de transferência de dados por *modem*, relativamente lento.

eletrônicos e indicação de outros recursos, para a obtenção de informação na **Internet**. Essa lista está estruturada em temas (desde Agricultura, Bioquímica, Desporto, etc.) e é regularmente atualizada. Não contém indicações para tudo o que existe na *Internet* (pois isso é impossível) mas pode ser de grande ajuda.

Yet another: termo usado no começo do nome de um programa para dizer que já há vários semelhantes.

Ymodem: Um protocolo de transferência de dados por *modem*, com alguns melhoramentos em relação ao *Xmodem*.

Yottabyte: Tamanho de memória equivalente ao número 2, elevado à potência 80 ou $1\ 208\ 925\ 819\ 581\ 336\ 886\ 706\ 176$ bytes.

Zettabyte: Tamanho de memória. Corresponde a $1\ 180\ 591\ 620\ 684\ 899\ 303\ 424$ bytes ou 2 elevado à potência 70.

Y

2k: É a abreviatura de Year 2000 – Ano 2000.

Yahoo: diz que o nome é um acrônimo de “Yet Another Hierarchical Officious Oracle” (“Um Outro Oráculo Oficioso Hierárquico”), mas alguns relembram que em seus primeiros dias (em meados dos anos 1990), quando o *Yahoo* vivia em um servidor denominado *akebono.stanford.edu*, a expressão significava “Yet Another Hierarchical Object Organizer” (“Um Outro Organizador Hierárquico de Objetos”).

Yanoff: Scott Yanoff. Um homem que se lembrou de criar uma lista (Lista de Yanoff) que contém endereços

Z

Zip: Um formato de ficheiro agora também empregado como verbo (“zipar”) Significa comprimir. O formato de ficheiro foi criado por Phil Katz e o nome foi dado por seu amigo Robert Mahoney. A ferramenta de compressão que Phil Katz criou era chamada de PKZIP. *Zip* significa “veloz”, e eles queriam sugerir que seu produto seria mais rápido do

que o ARC e outros formatos de compressão desta época.

Zipar: Compactar arquivo de dados, para que possa ser mais facilmente transmitido pela *Internet* ou gravado em disquete ou outra mídia. A palavra vem da extensão *.zip*, de um dos programas de compactação mais usados.

Zmodem: Um protocolo de transferência de dados por *modem* com alguns melhoramentos em relação ao *Xmodem* e ao *Ymodem*, em particular, mais rápido.

TEXTUS



ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE.



CPU

por José da Costa Corrêa Neto

CPU é um termo utilizado na informática que em inglês significa “Central Processing Unit”. Em Língua Portuguesa, traduz-se como “Unidade Central de Processamento”. A CPU é parte funcional do sistema, conhecido como “cérebro de do computador”.

Todas as operações de um computador são processadas por uma CPU, esse sistema leva um termo bem conhecido também que “processador” — pelo fato que sua função é processar dados e fazer cálculos.

Antes de ser o “microprocessador” que conhecemos hoje, era uma unidade de sistema, mas com o avanço da tecnologia, reduziu-se para somente um pequeno sistema. Ele é programado para entrada e saída de dados, associando à memória de armazenamento de um computador.

A expressão CPU só começou a ser utilizada no começo dos anos setenta, quando os computadores eram o dobro do tamanho que conhecemos atualmente. Existe também a Cabine da CPU, onde se encontra a maioria dos sistemas responsáveis pelo funcionamento de um computador, e é nela que encontramos a CPU.



CRACK/CRACKER

por Samilly Beatriz Pereira

A expressão *crack* significa um pequeno “truque” do técnico em informática usado para quebrar qualquer sistema de segurança de um *Software*. A tecnologia vem avançando cada vez mais. Como todos sabem, a informática é conhecida pelos seus “truques” e “gambiarras” que são realizados para facilitar a vida na área. Como todos dizem: tem graça a informática sem suas “habilidades”?

Antigamente, a informática não era tão desenvolvida. Na Primeira Geração (1946 — 1959) os computadores eram robustos e ocupavam uma sala toda, sem comparar com os *softwares*, que eram manuais e desatualizados; fazendo uma comparação nos dias atuais, em que um *hardware* cabe na palma da mão e os softwares são práticos e ágeis, como é o caso do celular. Com o desenvolvimento, a tecnologia traz muitas facilidades, com isso, vieram os “*softwares da gambiarra*” – *crack*.

O *crack* é usado para burlar códigos e limitar o uso de *software* de aplicativos pagos ou verificar o uso serial (código fonte). *Cracker* é a pessoa que usa esses “truques”. O termo “*cracker*” é usado para pessoas que usam suas artimanhas com intuito de ganhar algo ilegal, para ir contra as leis, o que é comum quando um usuário começa a entender essa área. Na informática existe um inverso do *cracker*, o hacker, que usa suas habilidades para funcionalidade da segurança. O termo *hacker* nasceu na década de 50, com um grupo (clube) que se chamava PST. Esse grupo fazia modificações inteligentes nos relés eletrônicos. A partir daí, a palavra “*hacker*” começou a ser usada para pessoas que conseguiram mudar alguma situação nas máquinas e saberem controlá-las, logo depois, com o conhecimento, as pessoas usaram isso para o mal - os *crackers*.



FAKE

por Pâmela Suelem Silva

Fake é uma palavra de origem inglesa que significa falso ou falsificação. Hoje em dia, esse termo é muito utilizado por pessoas que não querem revelar sua identidade real. Nas redes sociais, não é difícil encontrar alguém que se apropria de uma falsa imagem.

Instagram, Facebook, twitter, dentre outros, são os maiores alvos para colocar esse termo em ação.

Em alguns casos, esses perfis têm como finalidade o entretenimento e são utilizados para alcançar um grande número de leitores e seguidores para suas páginas, mas nem sempre isso pode ser visto com bons olhos.

Muitas vezes, esses perfis, são criados para denegrir e até mesmo prejudicar a imagem de um outro indivíduo, sem falar nos danos morais ocasionados a essas pessoas.

Atualmente, um tema que vem sendo muito debatido na mídia é *fake news*, que significa falsa notícia. Sabemos que a *internet* é um mundo bem diversificado e amplo. Controlar as notícias que circulam por lá, é quase impossível, qualquer publicação verdadeira ou não acabar viralizando de uma forma muito rápida, exatamente pela quantidade enorme de internautas que acessam o mundo virtual todos os dias. Estima-se que 97 % de notícias falsas se espalham mais rápidas do que as autênticas.

Seria de suma importância, que cada usuário, ao ler uma notícia publicada, buscasse a sua veracidade.

A palavra *fake news* até pode parecer nova, mas não é. Desde a segunda guerra mundial, o governo de Hitler já se apropriava desse termo para sua propaganda, com intuito de aumentar a sua popularidade e fazer com que as pessoas aclamassem ainda mais a sua nova ideologia; isso seria uma forma de controlar qual seria seu próximo passo.

FILE

por Maria Eduarda Morais Lopes

Em sua tradução literal *file* significa ficheiro, o que é a mesma coisa que arquivo. *File* é um termo que se refere a algo mais que documentos em papel. Está diretamente relacionado a arquivos armazenados em computador que auxiliam na execução de um determinado programa. Esses arquivos também podem ser do tipo: áudio, imagens, texto e vídeo. Um *file* também pode ter vários tamanhos.

Quando se menciona a palavra arquivo é automático pensar em memória porque as duas palavras têm uma grande relação entre si. Qualquer arquivo por menor que seja, vai ocupar um espaço no armazenamento do computador.

Em fevereiro de 1950, a RCA (Radio Corporation of America) usou o termo, pela primeira vez, publicamente, em um anúncio na revista *Popular Science*.

“...os resultados de inúmeros cálculos podem ser armazenados “em arquivo” e extraídos novamente. Esse “arquivo” agora existe em um tubo de “memória” desenvolvido nos laboratórios da RCA. Eletronicamente ele mantém figuras alimentadas em máquinas de calcular, guarda-as em armazenamento, enquanto memoriza novas – acelera soluções inteligentes através de labirintos de matemática.” Em 1952, o termo passou a ser usado para se referir a informações armazenadas em cartões perfurados.

FRAMEWORK

Arivaldo José Cunha Leão Neto

Um *framework* é um conjunto de códigos entre vários projetos de *software* e evolui para uma funcionalidade melhor desenvolvida. Um *framework* pode chegar a um nível específico, por ajustes, durante a programação de um *app*. É ele quem informa a frequência de controle de *app*.

Os *frameworks* se dividem em vários tópicos e podem ser de um tipo independente ou não, ou seja, podem ser usados na sua forma total com todas as suas funcionalidades ou pode haver o uso somente das partes necessárias.

Ao usarmos os *frameworks*, temos diversas vantagens e uma delas é a redução de custos e redução no tempo de *marketing*. Há também um melhor *design*, códigos e análise. É importante lembrar que eles são compatíveis com a maioria dos sistemas e *apps*.

Os *frameworks* podem ser utilizados em diversos tipos de programação, e são uma ótima função para o sistema em numerosas funcionalidades entre os conjuntos de códigos e projetos de *softwares* atualizados.



HACKER

por Arthur Abreu do Rosário

Atualmente a palavra *Hacker* é muito utilizada em contexto totalmente contrário ao seu significado. Justamente com o significado de uma pessoa que conhece, verifica e se necessário, altera algumas configurações para a segurança de informações. Com a falta de informações sobre a diferença entre *Hacker* e *Cracker*, a sociedade acaba fazendo uma discriminação com os *Hackers*, pois ela pensa que os *Hackers* são ladrões de informações em plataformas digitais. Pouco ela sabe que esses ladrões são os *Crackers*.

Definitivamente, a sociedade necessita dos *Hackers* para se proteger. De certa forma, graças a eles, a tecnologia evolui cada vez mais, graças a eles podemos navegar em alguns sites da *internet* de forma protegida. No MIT (Massachusetts Institute of Technology), o termo *hack* era dado a trotes, brincadeiras. Em um deles, alguns estudantes colocaram um carro de patrulha do Campus no topo do prédio principal. Com o passar do tempo, o termo foi associado a programadores de computadores, que começaram a ganhar espaço no MIT.

KERNEL

por Matheus Pereira Soares

Kernel é o componente central do sistema operativo da maioria dos computadores. Ele serve de ponte entre o *hardware* e os aplicativos e é responsável pelo gerenciamento dos recursos do sistema, ou seja, representa a comunicação entre o *hardware* e o *software*. Ele gerencia os dispositivos de entrada e saída que trabalham na camada de abstração mais baixa.

Há diferenças entre os núcleos, pois o núcleo monolítico irá executar todos os códigos de sistema no mesmo espaço de endereçamento na tentativa de aumentar a performance do sistema; os micronúcleos executam os serviços do sistema no espaço do usuário na busca de melhorar a manutenção e a modularidade do sistema operativo.

De forma geral, o *Kernel* é um organizador, já que ele é responsável para garantir que todos os programas tenham acesso ao que necessitam ao mesmo tempo, o que leva a um compartilhamento concorrente, porém sem oferecer riscos à integridade da máquina.



LAN

por Wdson Trindade Lucena

Nota-se, com frequência, o uso da LAN nos Institutos Federais e também nas mais diversas empresas. É um mecanismo que facilita o trabalho do empresário que precisa enviar um documento ou receber da parte de outrem.

A LAN surgiu para ajudar, no sentido de interligar várias máquinas que permitem você receber e compartilhar documentos sem risco de vazamento de dados.

É uma rede *network*, isto é, uma rede local de dispositivos que estão ligados entre si através de um meio físico (ethenetet) e um conjunto de *hardware* e *software* que permite aos computadores individuais, estabelecerem uma comunicação entre si, compartilhando informação. As LANs são utilizadas para conectar estações, servidores, periféricos e outros dispositivos que possuam capacidade de processamento em uma casa, escritório, escola e edifícios próximos. Um exemplo de LAN é o sinal do *wifi*, *bluetooth* e outros dispositivos de sinal de curto alcance. A LAN está presente em nosso cotidiano, ainda que não percebamos. Sem ela, não poderia existir o sinal para usar a internet e outros mecanismos que facilitam a nossa vida.

MALWARE

por Samuel Henrique da Luz Silva

O nome *malware* tem origem inglesa. Seu nome é a combinação das palavras malicioso e *software* – são programas e comandos feitos para diferentes propósitos. Está presente desde o início da criação dos computadores, na verdade, *malware* nada mais é do que um código malicioso ou um *software* nocivo, que conhecemos popularmente de Vírus.

Existem vários tipos de *malwares* como: *Trojans* que com certeza muitos já ouviram falar – o famoso Cavalos de Troia; além de *Worms* e *Rootkits*, estes *softwares* podem causar alguns danos, alterações ou roubo de informações pessoais no lugar onde estiver alocado. Ele normalmente pode aparecer na forma de código executável, *scripts* de conteúdo ativo, e outros *softwares*. Sabe-se que “a partir de 2011, a maioria das ameaças de *malware* ativos foram *worms* ou Cavalos de Troia, em vez de vírus.

Desse modo, o *malware* é conhecido como contaminante de computador, como nos códigos legais de vários estados estadunidenses. *Malware* é, muitas vezes, disfarçado, ou encaixado dentro de arquivos não maliciosos.”



PIXEL

por Máximo Sussumu Yamase

A palavra *pixel* representa a junção de duas palavras que vêm do inglês: *picture* e *elemento*. É o menor elemento de uma imagem ou de um dispositivo que disponibiliza imagem (por exemplo, um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. Resumidamente, um *pixel* é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de pixels formam uma imagem inteira.

Em um monitor, cada *pixel* é formado por três cores: verde, vermelho, azul. Dependendo de cada monitor, ele pode mostrar até 256 tonalidades diferentes e combinando tonalidades dos três pontos é possível mostrar mais de 16.7 milhões de cores diferentes.



UP-GRADE

por Erison da Silva Negrão

Upgrade significa “atualização”, que de certo modo, é a melhoria de algo como um certo sistema operacional que até hoje não se sabe a data exata, mas acredita-se pode ser do ano de 2016. Alguém trabalha a partir desse sistema e faz modificações melhorando seu desempenho tanto no processamento, quanto graficamente, por exemplo, *Windows Vista*, *Windows 7*. Mas isso pode ser aplicado nos jogos que vivem em constante atualização, como por exemplo, “*Mortal Kombat*”.

Upgrade é muito usado na área da informática e de equipamentos eletrônicos. A importância da atualização nessa área é tremenda, porque as indústrias vivem em constante crescimento, criando, atualizando, modificando e fazendo as empresas crescerem economicamente, e claro que ninguém quer ficar para trás, então, a busca por novas tecnologias é grande, o que torna esse mercado competitivo.

O mercado exige o desenvolvimento tecnológico, afinal, os consumidores pendem por mais e mais, tornando um mercado só para os grandes, já que grandes corporações “dependem” desse desenvolvimento, afinal, a administração na maior parte é feita por grandes sistemas operacionais que devem estar sempre atualizados para o bom desenvolvimento da empresa em geral, mas não é só isso. As novas atualizações e tecnologias ajudam na área da saúde como, por exemplo, no estudo do câncer, de certo modo, dependemos desse modo de produção, que faz a sociedade evoluir profissionalmente, economicamente e em termos estruturais.

O termo *upgrade* no mundo dos jogos é muito usado, um exemplo: quando temos um certo jogo e alguém quer fazer certa atualização no mapa, espada, aparência do personagem, *skins* dentre outras possíveis; isso é o que chamamos de *upgrade* “Atualização”, mas não se limita só a isso, podem ser feitos *upgrades* em *sites*, redes sociais, blogs, dentre outros.

A palavra *upgrade* já é comum no ambiente em que vivemos, afinal, é preciso fazer melhorias que sejam do nosso agrado.



URL

por Octávio de Oliveira Jorge

URL (Uniform Resource Locator) – Um URL (Uniform Resource Locator), traduzido como localizador de recurso uniforme, se refere ao endereço de rede no qual se encontra algum recurso informático, como por exemplo, um arquivo de computador ou um dispositivo periférico (impressora, equipamento multifuncional, unidade de rede etc.). Essa rede pode ser a internet, uma rede corporativa (como uma intranet) etc.

Nas redes TCP/IP, um URL completo possui a seguinte estrutura: esquema://domínio:porta/caminho/recurso?query_string#fragmento.

- O esquema é o protocolo. Poderá ser HTTP, HTTPS, FTP etc.
 - O domínio é o endereço da máquina: designa o servidor que disponibiliza o documento ou recurso solicitado.
 - A porta é o ponto lógico no qual se pode executar a conexão com o servidor. (opcional).
 - O caminho especifica o local (geralmente num sistema de arquivos) onde se encontra o recurso, dentro do servidor.
 - A query string é um conjunto de um ou mais pares “pergunta-resposta” ou “parâmetro-argumento” (como por exemplo nome = fulano, em que nome pode ser, por exemplo, uma variável, e fulano é o valor (argumento) atribuído a nome). É uma *string* enviada ao servidor para que seja possível filtrar ou mesmo criar o recurso. (opcional).
 - O fragmento é uma parte ou posição específica dentro do recurso. (opcional)
- O esquema informa ao computador como conectar-se (que linguagem o computador deverá usar para as comunicações), o domínio especifica onde conectar-se (a localização do outro computador) e os demais elementos do URL especificam o que está sendo solicitado.

Exemplo:

<http://www.w3.org/Addressing/URL/uri-spec.html>

No exemplo acima, o protocolo é o HTTP, o servidor é designado por www.w3.org e o recurso (neste caso, o arquivo uri-spec.html) encontra-se em Addressing/URL/. A porta, omitida, recai sobre o padrão do protocolo (no caso, a porta 80) e não há *query string* ou identificador de fragmento.

WEB

por Isabelle Coimbra

A palavra *web* tem diferentes significados, por isso, é usada em diversos contextos. *Web* pode ser traduzida para teia ou rede, logo, possui também sinônimo de “ligação” ou “conexão”. *Web* adquiriu mais popularidade com surgimento da *internet* e as novas tecnologias, tendo significado de uma interligação entre as informações. Essa informação é conhecida por hipermídia.

Uma curiosidade importante é a confusão quando falamos de “*internet*”, “*web*” e “*www*”. Alguns consideram que elas têm o mesmo significado. Não, elas não são sinônimos, mas estão apenas interligadas. Como dito, *web* significa ligação. O “*www*” é a sigla de *World Wide Web*, que pode ser traduzido como “A rede mundial de computadores”. *Internet* é a comunicação existente entre esses computadores. Ou seja, a *web* é o sentido, o *www* é a ligação e a *internet* é a comunicação.



WINDOWS

por John Lucas da Silva Bezerra

É um sistema operacional capaz de executar diversos programas ao mesmo tempo, ou seja, podemos utilizar um editor de texto e assistir a um filme no *YouTube* sem problema. Foi desenvolvido pela empresa *Microsoft* em setembro de 1981 por Bill Gates e Paul Alien.

Em português o termo *Windows* significa “janelas”. É considerado um dos sistemas operacionais (gerenciamento de aplicações de um dispositivo) mais populares do mundo. Sua primeira versão foi lançada em 1993.

O *Windows* nos oferece total facilidade em utilização, porém traz várias vulnerabilidades consigo (por parte dos *malwares* – basicamente conhecidos como vírus).

WIRELESS

por Brenda Angélica dos Santos Borges

O termo *wireless* é comumente utilizado em vários setores da área da informática, porém muito antes de falar, devemos compreender o que, de fato, esse termo significa.

Wireless, tem como palavra-chave conexão e se encaixa em muitos contextos, mas de modo geral, *wireless* significa “sem fio”, ou seja, uma rede *wireless* possibilita a transmissão de determinadas informações entre dois ou mais pontos, sem que haja, necessariamente, uma ligação dependente de fios (como telefones sem fio, rádios ou até o seu celular). Tendo em mente esse conceito, podemos afirmar que a rede *wireless* engloba uma série de outras redes, como por exemplo, a mais famosa, a rede *wi-fi*.

Não podemos confundir *wireless* com *wi-fi* diretamente, pois o tipo de rede *wi-fi* está contido na *wireless*, e por isso, não podemos dizer que *wi-fi* é “a mesma coisa” que uma rede *wireless* e sim, devemos dizer que a rede *wi-fi* pertence, ou seja, está inserida, dentro da rede *wireless*.

Outro tipo *wireless* muito conhecido é a rede *bluetooth* – esta se baseia em uma transmissão mais “curta”, ou seja, a sua área de atuação para troca de informações é menor, e por isso, há a necessidade de que os pontos utilizados (aparelhos celulares, por exemplo) estejam perto um do outro, para assim, poder haver a troca de dados.

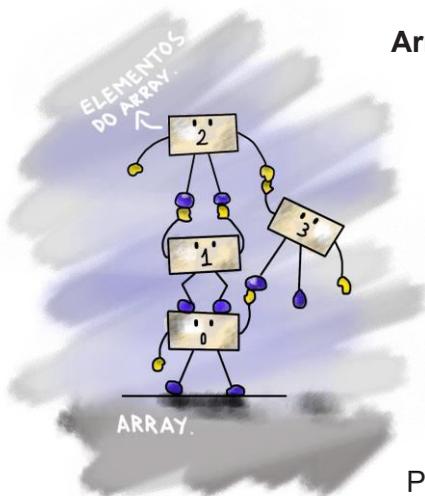
Existem séries de outros exemplos que poderíamos citar referentes à rede *wireless*, mas vamos permanecer com esses dois exemplos básicos, ~~mas~~ agora, devemos compreender a razão de usarmos uma rede *wireless* e quais são as suas vantagens. Como já foi citado, a rede *wireless* é extremamente vantajosa, pois não há a necessidade de fios para a sua execução, o que dá total liberdade de acesso aos seus usuários, afinal, você não precisará se limitar à distância de um cabo para poder se conectar à *internet*. Esse tipo de tecnologia é excelente para navegações mais “simples” e que não exijam muita velocidade e estabilidade.

Devemos também citar as suas limitações, pois como se trata de uma rede sem fio, é provável que em algum momento, essa rede tenda a cair, ou seja, para conexões mais “pesadas”, a rede *wi-fi* por exemplo, não é a mais adequada, pois a conexão tende muito a cair, o que não ocorreria tão facilmente com uma rede cabeada, por exemplo. Mas em termos gerais, em usos básicos do dia a dia, a rede *wireless* se faz muito útil e facilita, indubitavelmente, a vida de qualquer um que a utilize.

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE.



INTERATIVO



Array

Um *array* é uma sequência não ordenada de dados. Os elementos residem em um lugar separado na memória, e seu acesso é feito por meio de um índice na primeira posição de cada elemento. O tipo array consiste em uma matriz ou coleção de dados ou matriz de um mesmo tipo. Podemos acessar o seu conteúdo por meio do índice.

BackDoor

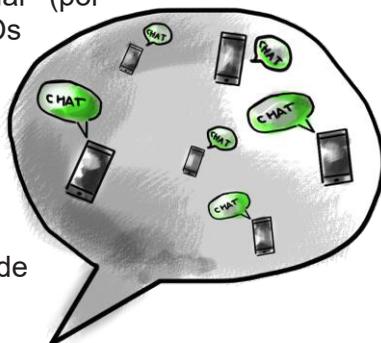
Porta dos fundos. É uma porta aberta no sistema, não documentada, que permite ao criador ter acesso a ele (legitimamente ou não). As backdoors podem ser criadas tanto pelo responsável, como um meio de acesso emergencial ao sistema, quanto por alguém interessado em invadi-lo, roubar informações etc. Neste último caso, o meio mais usado é convencer algum usuário do sistema a executar o programa que abrirá a backdoor, enviando-o via e-mail com algum estratagemas, uma comunicação do chefe, um jogo, etc.



Chat

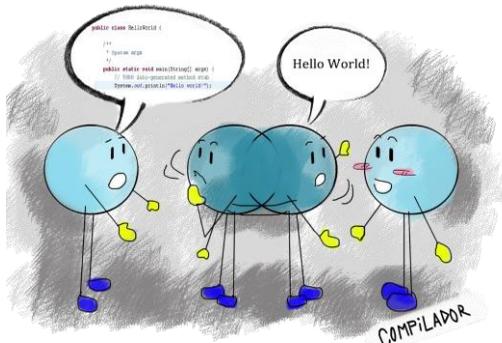
Um chat é um local online com o objetivo de juntar várias pessoas para conversarem.

Este local pode ser de índole generalista, ou pode destinar-se à discussão de um tema em particular (por exemplo, um chat sobre ecologia). Os chats permitem que várias pessoas troquem opiniões por escrito em simultâneo, em tempo real. Quando uma pessoa escreve algo as suas palavras ficam disponíveis para todos lerem, dando assim oportunidade aos restantes elementos presentes de responder da mesma forma.



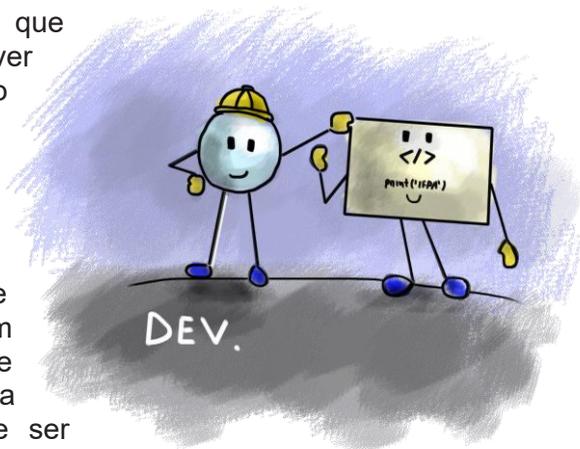
Compilador

Um compilador é um programa de sistema que traduz um programa descrito em uma linguagem de alto nível para um programa equivalente em código de máquina para um processador. Em geral, um compilador não produz diretamente o código de máquina mas sim um programa em linguagem simbólica (assembly) semanticamente equivalente ao programa em linguagem de alto nível. O programa em linguagem simbólica é então traduzido para o programa em linguagem de máquina através de montadores.

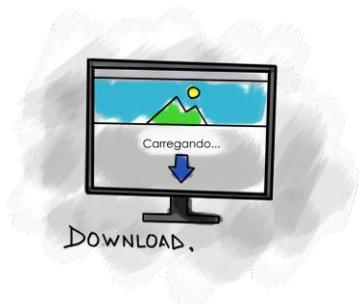


DEV

Um DEV é uma pessoa que sabe como desenvolver software. Eles também são chamados de: Programadores, coders, engenheiros de software, UX, front, back, fullstack, embarcado, mobile e tantos outros. É alguém que estuda ou trabalha com desenvolvimento de software. E software em sua forma mais simples, pode ser descrito como uma série de instruções que alguém escreveu, parecido com uma receita de bolo, trabalham em escritórios comuns, startups com escorregadores e piscinas de bolinhas ou até mesmo em qualquer lugar, se trabalharem remotamente.

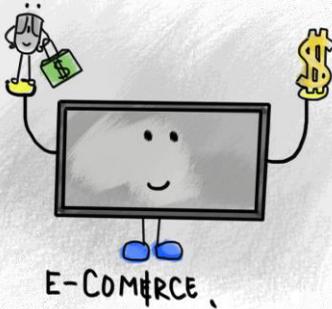


Download



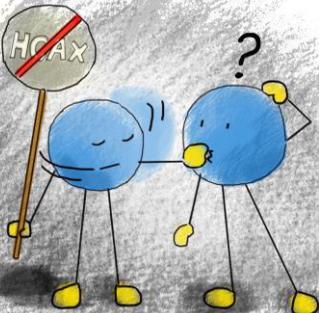
O Download (baixar, em uma tradução simples) é um termo que corresponde à ação de transferir dados de um computador remoto para um computador local. Essa cópia de arquivos pode ser feita tanto a partir de servidores dedicados (como FTP, por exemplo), quanto pelo simples acesso a uma página da Internet no navegador.

E-Commerce



Um e-commerce é quando um site/plataforma traz os produtos de uma única empresa, seja um fabricante ou revendedor, em uma plataforma virtual própria. Além disso, não há um intermediador para o processo de venda.

Hoax

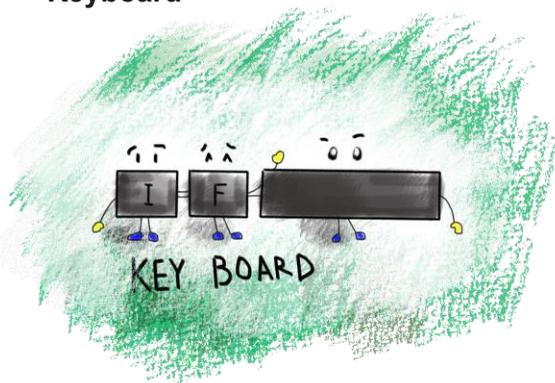


Um embuste (Hoax, em inglês) é uma tentativa de enganar um grupo de pessoas, fazendo-as acreditar que algo falso é real. Há frequentemente algum objeto material envolvido com aquilo que é realmente uma falsificação; todavia, é possível perpetrar um embuste fazendo somente declarações verdadeiras usando palavreado ou contexto pouco usual.

Diferentemente da fraude ou do "conto do vigário" (os quais geralmente têm uma audiência de uma ou de poucas pessoas), e que são perpetrados com o fito de obter ganhos materiais e financeiros ilícitos, um embuste é frequentemente perpetrado como um trote, para causar constrangimento ou para provocar uma mudança social tornando as pessoas cômicas de algo. Muitos embustes são motivados pelo desejo de satirizar ou educar ao

expor a credulidade do público e da mídia em relação ao absurdo do alvo.

Keyboard



Conjunto de chaves que se assemelha ao teclado de uma máquina de datilografia e que transmite informações de um usuário para um computador ou circuito de comunicação de dados.

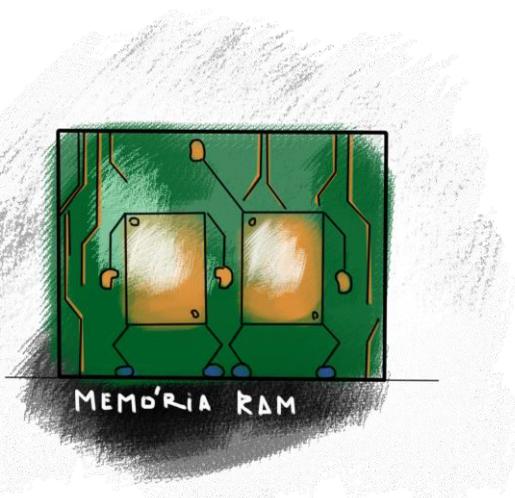
Memória RAM

A memória RAM é um tipo de tecnologia que permite o acesso aos arquivos armazenados no computador.

Diferentemente da memória do HD, a RAM não armazena conteúdos

permanentemente. É responsável, no entanto, pela leitura dos conteúdos quando

requeridos. Ou seja, de forma não-sequencial, por isso, a nomenclatura em inglês de Random Access Memory (Memória de Acesso Aleatório).



Periféricos

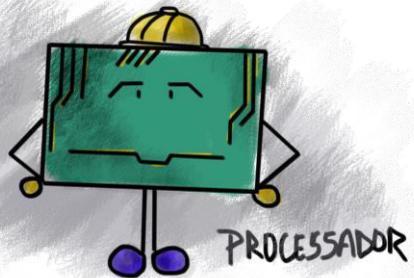


Tudo aquilo que se liga a um computador é um periférico. Como periféricos na Informática, temos as impressoras, o rato (mouse), as telas (ecrãs), scanner, os discos externos, leitores e gravadores de CD e DVDs, etc.

Todos esses periféricos dividem-se em periféricos de entrada e periféricos de saída, além desses também existem os periféricos que fazem as duas coisas, chamados de periféricos de entrada e saída ou periféricos mistos.

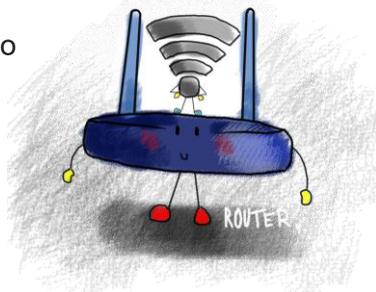
Processador

O processador, também chamado de CPU (central processing unit), é o componente de hardware responsável por processar dados e transformar em informação. Ele também transmite estas informações para a placa mãe, que por sua vez as transmite para onde é necessário (como o monitor, impressora, outros dispositivos). A placa mãe serve de ponte entre o processador e os outros componentes de hardware da máquina. Outras funções do processador são fazer cálculos e tomar decisões lógicas.



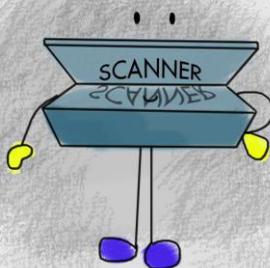
Roteador

Roteador é um equipamento usado para conectar diferentes redes de computadores entre si. Nas conexões à internet, há quase sempre um roteador que conecta a rede local à rede da internet. Quando não há um roteador, o modem está configurado em modo bridge (ponte).



Scanner

Um scanner é um aparelho de leitura ótica que permite converter imagens, fotos, ilustrações e textos em papel, num formato digital que pode ser manipulado em computador. Por exemplo, é possível "passar" uma capa de revista ou uma fotografia para a tela de seu PC. Existem diversos tipos de



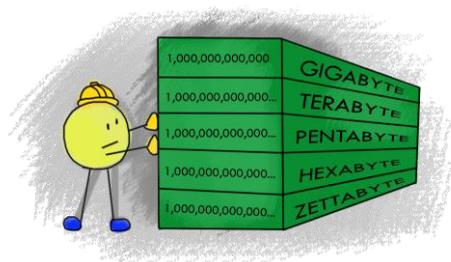
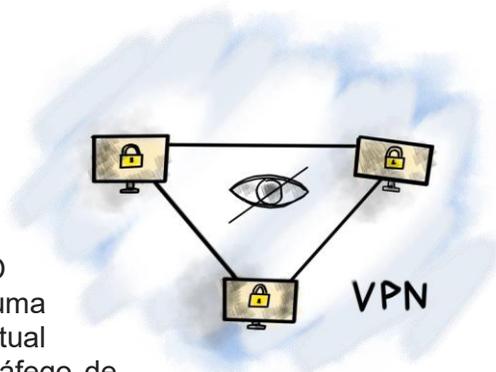
scanners no mercado, que utilizam vários tipos de tecnologia. Este artigo mostrará um pouco do funcionamento dos scanners e as tecnologias usadas. As informações fornecidas aqui podem te ajudar na hora de adquirir um equipamento desse tipo. O mais comum é o scanner de mesa, que parece muito com uma máquina copidora. Outros tipos são: scanner de tambor, scanner de mão, scanner leitor código de barras, scanner de página e scanner para cartão de visita.

Template

um template é toda a estrutura, diagramação e design do site, blog ou loja virtual. Alguns ainda trazem melhorias para funcionalidades de alguns itens do projeto, como sistema de comentários, I de compras, ferramenta de notícias etc.

VPN

VPN é uma ferramenta extremamente poderosa para a segurança das informações pessoais, mas muitos usuários ainda desconhecem o recurso. O acrônimo, que representa uma “Rede Privada Virtual” (Virtual Private Network), permite o tráfego de dados de forma segura e também permite o acesso a uma rede interna de uma empresa, mesmo trabalhando em casa.



Zetabyte

Medida de armazenamento que corresponde a 2^{70} bytes. Equivale a 1.024 Exabytes, 1.048.576 Petabytes, 1.073.741.800 Terabytes ou, para ser exato, 1,180,591,620,717,411,303,424 bytes. Existe uma certa polêmica

quanto ao número, pois os fabricantes de HDs e outras mídias de armazenamento calculam a capacidade de seus produtos baseado em múltiplos de 10, e não em potências de 2, como seria o correto.

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

COLABORADORES DO PROJETO



Professora **MIRANILDE OLIVEIRA NEVES**

Com uma experiência docente de mais de 20 anos, Miranilde Oliveira Neves é doutora em Educação e amante de novas metodologias aplicadas em sala de aula. Atualmente é professora efetiva no Campus Castanhal do Instituto Federal do Pará, mas contribui em outros campi ministrando aulas nos ensinos básico, técnico, tecnológico e pós-graduação (lato e stricto sensu).

E-mail: miranilde.oliveira@ifpa.edu.br



Professora **ROBERVÂNIA DE LIMA SÁ SILVA**

Professora com formação em Letras (2005) e em Educação Física (2011) pela Universidade do Estado do Pará. Doutora em Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Tocantins (2022). É efetiva no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará - Campus Conceição do Araguaia, onde desenvolve pesquisas relacionadas à criação de novas

tecnologias aplicadas ao Ensino Médio Integrado.

E-mail: robervania.sa@ifpa.edu.br



Professor **FRANCIEL DA SILVA AMORIM**

Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará - Campus Castanhal. Especialista em Sistemas de Banco de Dados pela Universidade Federal do Pará e em Gestão Tecnológica da Informação pela Escola Superior da Amazônia, possui graduação em Tecnologia em Processamento de Dados pela Universidade da Amazônia. Tem experiência

na área de Ciência da Computação, Sistemas de Inteligência Artificial.



Professora **CAREN VANESSA PINHEIRO DE CASTRO**

Graduada em Tecnologia em Processamento de Dados pela Universidade da Amazônia e especialista em Engenharia de Processo de Software pelo Centro Universitário do Estado do Pará e Mestre em Desenvolvimento Rural e Gestão de Empreendimentos Agroalimentares. Atualmente é Professora EBTT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará. Tem

experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Metodologia e Técnicas da Computação.



ARIVALDO JOSÉ CUNHA LEÃO NETO

Olá, meu nome é Neto, tenho 17 anos no momento, dia 5 de abril é "menos um ano de vida". Eclético, gosto de LIBRAS, gosto de cultura Negra/Afro tipo tranças e essas coisas. | @lleaont_ofcl



ARTHUR ABREU DO ROSÁRIO

Meu nome é Arthur Abreu do Rosário, tenho 15 anos, nasci e fui criado em Belém do Pará. Sempre tive um sonho de poder sair desse estado, sair ao redor do mundo, conhecer lugares novos e diferentes. Para algumas pessoas da cidade em que eu vivo, eu tenho uma vida um pouco corrida pelo fato de estudar em tempo integral no Campus Castanhal do IFPA, essa minha vida um pouco corrida pode até parecer difícil para os

outros, mas para mim tem momentos meios chatos como também há momentos imperdíveis. Gosto muito de sonhar alto, tenho muita confiança de que vou conseguir conquistar tudo o que almejo e me tornar um vencedor na vida. | @arthurroab



BRENDA ANGELICA SANTOS BORGES

Olá, meu nome é Brenda e desde já agradeço o seu interesse em nosso projeto. Tenho 16 anos e moro na cidade de Castanhal. Assim que a proposta foi lançada, me interessei muito pelo projeto, desde a sua ideia a arte final; confesso que algumas coisas foram difíceis e até estressantes de se fazer, mas no fim, todos trabalhamos muito para termos um bom produto final, e honestamente, me orgulho muito do que fizemos. Gosto de Ler e faço ilustrações nas horas vagas; pretendo seguir uma carreira no ramo das artes visuais e, por isso, procuro absorver o máximo de conhecimento possível desse curso ao qual estou ingressa, que é o de Técnico em Informática.



ERISON DA SILVA NEGRÃO

Meu nome é Erison da Silva Negrão, estudo no IFPA Campus Castanhal, no curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio. Entrei nesse projeto com intuito de evoluir no meu aprendizado e conhecer novas pessoas no ambiente escolar. Meus hobbies são Karate e Atletismo, entre outros também. Gosto muito de livros, animes, mangás, Hqs e Séries.



ISABELLE COIMBRA DA SILVA

Oi, meu nome é Isabelle, sou de Castanhal e tenho 16 anos. Amante de k-pop, doramas coreanos e aprendiz do idioma, adoro línguas estrangeiras de forma geral. Gosto de dançar nos momentos vagos, além de ser apaixonada por música e organização. Futuramente, economista ou técnica em redes de computadores. Meu lema de vida é: 'VOCÊ É A LENDA!'.



JHON LUCAS SOUZA

Jhon Lucas Souza. Tenho 16 anos, moro na cidade de Castanhal, Pará. Estudo no Campus Castanhal do IFPA. Exerço o curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. Com este projeto, aprendi muito mais do que eu esperava, pois pesquisei bastante, lendo todos as informações presentes no(s) termo(s). Creio que, isto ajudará muitos estudantes e todos que terão

a oportunidade de conhecer o nosso projeto Infortextus.



JOSE DA COSTA CORREA NETO

Sou o José Neto sou aluno de T.I do Instituto Federal de Castanhal, gosto de jogar vídeo game, assistir série e de jogar bola.



MARIA EDUARDA MORAIS LOPES

Me chamo Eduarda Moraes, tenho 17, nasci em Castanhal - PA e de todas as coisas do mundo a que eu mais amo é ler.



MATHEUS PEREIRA SOARES DE FREITAS

Me chamo Matheus Pereira estudante do IFPA--Campus Castanhal no curso de informática integrado ao ensino médio, no qual aspiro ao emprego de cientista de dados. Desde minha infância fui fascinado pela área das ciências voltadas à tecnologia.



MAXIMO SUSSUMO YAMASE VEIROS

Meu nome é Máximo Sussumu Yamase Veiros, tenho 16 anos, gosto de praticar futebol americano, pretendo ser engenheiro civil, gostei de fazer parte do projeto pelo fato de ser algo novo pra mim.



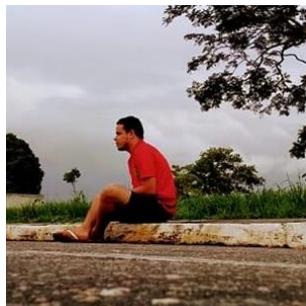
OCTAVIO DE OLIVEIRA JORGE

16 anos, tem hobbies em design e suas vertentes, consumidor assíduo de café, estudante de tecnologias e amante da língua inglesa e espanhola, faço umas resenhas de vez em quando e um pseudo vegetariano. Esse projeto foi muito importante para mim, pois ele definiu qual profissão eu quero seguir a ciência da computação <3 | @igdooc



PÂMELA SUELEN SILVA DA SILVA

Me chamo Pâmela Suelen Silva da Silva, tenho 16 anos e moro em Ananindeua-PA. Sou estudante do IFPA - campus Castanhal, amo leitura, séries, fotografia e viagens. Pretendo ser uma profissional na área de história ou medicina. Uma adolescência atualmente marcada por um grande período de estudos, porém visando ao meu bem-estar pessoal.



RAIMUNDO PATRIK LAGOIA ASSUNÇÃO

Sou Raimundo Patrik Assunção Lagoia, tenho 20 anos estudo no Instituto Federal campus Castanhal IFPA, curso técnico em informática, gosto de jogar futebol. O projeto Infortextus foi feito no intuito de coletar termos da área de informática, tivemos os deveres de pesquisar os termos de forma aprofundada, as pesquisas foram feitas na internet, livros, etc.



SAMILLY BEATRIZ PEREIRA MARTINS

Meu nome é Samilly, tenho 17 anos e sou do curso Técnico em Informática, no IFPA - Campus Castanhal. Entrei no IFPA por acaso e acabei me interessando pela área, pretendo continuar em uma Faculdade e prosseguir cada vez mais. Hobbie: Gosto de escutar músicas (MPB, Internacional e Nacional) e muitas coisas mais! <3



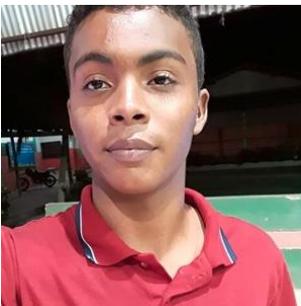
SAMUEL HENRIQUE DA LUZ SILVA

Olá, seres humanos. Me chamo Samuel e tenho 16 anos, moro em Igarapé-Açu. Atualmente estudo o Curso Técnico em Informática no IFPA - Campus Castanhal. Adoro Astronomia e sonho em um dia ir para Marte"



WALTER VIEIRA DA SILVA NETO

Meu nome é Walter, mas meu nome artístico é Pinoch. Tenho 15 anos e estudo no IFPA, estou cursando "Técnico em Informática", gosto de futebol, canto trap, rap e adoro escutar músicas do gênero.



WELTON VIEIRA CORREA

Olá, meu nome é Welton Corrêa e tenho 17 anos. Sou estudante do curso Técnico em Informática. O que falar de mim? Bem, talvez eu seja louco? Ou talvez, estou apenas lutando contra a insanidade do mundo. Como já disse, estou cursando técnico em Informática, gosto muito da área e pretendo seguir carreira como programador. Os estudos são minha cápsula de escape e sempre que tenho algum problema ou estou

chateado, procuro ler algum livro, não importa o gênero, apenas leio e me sinto em outro mundo!

ORGANIZADO POR:
MIRANILDE OLIVEIRA, CAREN PINHEIRO, FRANCIEL AMORIM, OCTÁVIO JORGE, ROBERVÂNIA SÁ

REFERÊNCIAS

ALECRIM, Emerson.

Tecnologia Bluetooth: o que é e como funciona?

Disponível em <https://www.infoester.com/bluetooth.php>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

BASTO, Fabrício.

Disponível em analista ti: www.analistati.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Conceito de bit e byte.

Disponível em <http://producao.virtual.ufpb.br/books/camyle/introducao-a-computacao-livro/livro/livro.chunked/ch02s01.html>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

FERRER, Javier. Disponível em tecnologias:

www.tecnologias.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

FIGUEIREDO, Sarah. Você sabe o que são blogs e como eles surgiram?

Descubra agora! Disponível em <https://rockcontent.com/blog/o-que-e-blog/>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

Infopédia. Byte. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/bytes>.

Acessado em 17 de dezembro de 2018.

MARTINS, Elaine. O que é boot? Disponível em

<https://www.tecmundo.com.br/o-que-e/955-o-que-e-boot-.htm>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

MOREIRA, Esdras.

Disponível em www.introduce.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

MORIMOTO, Carlos E.

Dicionário Técnico de Informática. 3ª ed.

Disponível em <http://fasam.edu.br/wp-content/uploads/2016/06/Dic%C3%A9cnico-de-Infom%C3%A1tica.pdf>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

Curiosidades do mundo da Informática #1.

Disponível em <https://escolanatasha.wordpress.com/2013/10/11/curiosidades-do-mundo-da-informatica/>. Acesso em 18 de outubro de 2018.

Dez curiosidades sobre o mundo da tecnologia que você não conhecia.

Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/02/dez-curiosidades-sobre-o-mundo-da-tecnologia-que>

voce-nao-conhecia.ghtml. Acesso em 18 de dezembro de 2018.

O que significa bug?

Disponível em <https://ossegredosdainformatica.blogspot.com/2011/07/o-que-significa-bug.html>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

PADILHA, Adriano.

Disponível em www.significados.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

O que são bots? Disponível em

<https://br.norton.com/internetsecurity-malware-what-are-bots.html>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

PEREIRA, Gabriel Mendes. O que é um browser?

Disponível em <https://cursos.alura.com.br/forum/topico-o-que-e-um-browser-34281>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

Significado de Backup.

Disponível em <https://www.significados.com.br/backup/>. Acessado em 17 de dezembro de 2018.

PEREIRA, Ana Paula.

Disponível em www.tecmundo.com.

Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Como são classificados os Hackers. Disponível em <https://icommercepage.wordpress.com/2009/07/05/como-sao-classificados-os-hackers/>. Acesso em 18 de dezembro de 2018.

DUTRA, Lika. Significado das palavras mais usadas em informática. Retirado de www.hardware.com.br/comunidade/significado-palavras/802528/. Acesso em 02 de outubro de 2018.

RODRIGUES, Ricardo Flores. Glossário de Termos Técnicos de Informática. Retirado de www.ricardo-defaria.com/ricardoflores/pDic.htm. Acesso em 02 de outubro de 2018.

AUGUSTO, Alexandre. TERMOS USADOS NA INFORMÁTICA E SEUS SIGNIFICADOS PARA CONCURSO PÚBLICO. Retirado de 2n08.wordpress.com/2008/07/29/termos-usados-na-informatica-e-seus-significados-para-concurso-publico/. Acesso em 02 de outubro de 2018.

OPSERVICES. Dicionário da TI: 120 termos e siglas sobre tecnologia. Retirado

de www.opservices.com.br/dicionario-de-ti/. Acesso em 02 de outubro de 2018.

Escrito por: PEREIRA, Ana Paula. Disponível em [tecmundo](http://tecmundo.com): www.tecmundo.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Escrito por: PADILHA, Adriano. Disponível em [significados](http://significados.com): www.significados.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Escrito por: FERRER, Javier. Disponível em [tecnologias](http://tecnologias.com): www.tecnologias.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Escrito por: BASTO, Fabrício. Disponível em [ANALISTA TI](http://analistati.com): www.analistati.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Escrito por: MOREIRA, Esdras. Disponível em [introduce](http://introduce.com): www.introduce.com. Acessado em 18 de dezembro de 2018.

Arquivo - Conceito, o que é, significado. Retirado de <https://conceitos.com/arquivo/>. Acesso em 13 de nov. de 2018.

Arquivo de computador. Retirado de https://pt.wikipedia.org/wiki/arquivo_de_computador. Acesso em 13 de nov. de 2018.

História da World Wide Web. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_World_Wide_Web. Acesso em 8 de dez. de 2018.

TERMOS USADOS NA INFORMÁTICA E SEUS SIGNIFICADOS PARA CONCURSO PÚBLICO. Disponível em <https://2n08.wordpress.com/2008/07/29/termos-usados-na-informatica-e-seus-significados-para-concurso-publico/>. Acesso em 20 de out. de 2018.

Ajuda: Guia de tradução/Lista de termos técnicos de informática. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Ajuda:Guia_de_tradu%C3%A7%C3%A3o/Lista_de_termos_t%C3%A9cnicos_de_inform%C3%A1tica. Acesso em 20 de out. de 2018.

25 anos de Web e 25 curiosidades sobre ela. Disponível em <https://www.hostnet.com.br/blog/25-anos-de-web-e-25-curiosidades-sobre-ela/>.

Acessado em 08 de janeiro de 2019.

Webmaster. Disponível em <https://www.vagas.com.br/cargo/webmaster>. Acesso em 8 de dez. de 2018.

Quanto ganha um Web Designer? Disponível em <https://www.guiadacarreira.com.br/salarios/quanto-ganha-um-web-designer/>. Acesso em 21 de novembro de 2018.

Dicionário de Informática. Disponível em <https://www.ebah.com.br/content/ABAAAgSEIAH/dicionario-informatica?part=6>. Acesso em 20 de out. de 2018.

Dicionário de palavras usadas em informática! Disponível em <https://www.fazfacil.com.br/manutencao/dicionario-palavras-computacao/>. Acesso em 20 de out. de 2018.

Ubuntu. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ubuntu>. Acesso em 10 de nov. de 2018.

Download e Upload. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Download_e_upload. Acesso em 20 de out. de 2018.

Upload. Disponível em <https://www.significados.com.br/upload/>. Acesso em 20 de out. de 2018.

Qual a diferença entre Upgrade e Update? Disponível em <https://www.maiovergara.com/qual-diferenca-entre-upgrade-e-update/>. Acesso em 10 de nov. de 2018.

Update. Disponível em <https://www.significados.com.br/update/>. Acesso em 10 de nov. de 2018.

Upgrade. Disponível em <https://www.significados.com.br/upgrade/>. Acesso em 10 de nov. de 2018.

Upgrade. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Upgrade>. Acesso em 8 de dez. de 2018.

URL. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/URL>. Acesso em 10 de nov. de 2018.

Detalhando as diferenças Entre URI e URL. Disponível em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/detalhando-as-diferencas-entre-uri-e-url/20377>. Acesso em 10 de nov. de 2018.

AURICCHIO, Jocelyn. O que é a Deep Web?

Revista Superinteressante: São Paulo, 2012.

Revista Superinteressante. Mundo Estranho. Tecnologia. São Paulo, 2011. Retirado de <https://super.abril.com.br/tudo-sobre/informatica>. Acesso em 23 de março de 2019.

5 curiosidades sobre o mundo da tecnologia que você não conhecia. Disponível em <https://www.meupositivo.com.br/doseujeito/tecnologia/curiosidades-sobre-o-mundo-da-tecnologia/>. Acesso em 27 de março de 2019.

5 fatos curiosos sobre a história da informática. Disponível em <https://www.sankhya.com.br/blog/dia-da-informatica-5-fatos-curiosos-sobre-a-historia-da-informatica/>. Acesso em 27 de março de 2019.

Processadores. Disponível em <https://www.infoescola.com/informatica/processador/>. Acesso em 28 de março de 2019.

O que é um DEV e porque você deveria se tornar um hoje. Disponível em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos>

/informatica/o-que-e-um-array/66596. Acessado em 28 de março de 2019.

Backdoor. Disponível em <https://www.origiweb.com.br/dicionario-de-tecnologia/Backdoor>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é um Hacker?. Disponível em <https://os-mandachuva.blogs.sapo.pt/12411.html>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é Internet?. Disponível em <http://www.dca.fee.unicamp.br/cursos/EA876/apostila/HTML/node37.html>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é ser um DEV e porque você deveria se tornar um hoje. Disponível em <https://medium.com/perguntao-dev/o-que-%C3%A9-um-dev-e-porque-voc%C3%AA-deveria-se-tornar-um-hoje->

674638a2fe27. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é Download? Disponível em <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/05/o-que-e-download.html>. Acessado em 28 de março de 2019.

E-Commerce, o Guia. Disponível em <https://rock-content.com/blog/e-commerce-guia/>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é memória RAM e qual a sua função? Disponível em <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/02/o-que-e-memoria-ram-e-qual-sua-funcao.html>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que são periféricos? Disponível em <https://www.i-tecnico.pt/perifericos-o-que-sao/>. Acessado em 28 de março de 2019.

Scanners. Disponível em <https://www.infowester.com/scanners.php>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é um roteador? Disponível em <https://www.palpitedigital.com/o-que-e-roteador/>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é template? Disponível em <https://www.fabiolobo.com.br/o-que-e-template.html>. Acessado em 28 de março de 2019.

O que é e como usar uma VPN? Disponível em <https://olhardigital.com.br/noticia/o-que-e-e-para-que-serve-uma-vpn/37913>. Acessado em 28 de março de 2019.

Zettabyte. Disponível em <https://www.hardware.com.br/termos/zettabyte-zb>. Acessado em 28 de março de 2019.