

Wykorzystanie Internetu i poczty elektronicznej do celów geodezyjnych

Cele:

Wykorzystanie Internetu i poczty elektronicznej do celów geodezyjnych

Uczeń: *Używa przeglądarki Internetowej i programy pocztowe do celów geodezyjnych*

Spis treści

- Podstawowe informacje o Internecie: struktura, adresy IP, URL.
- Najpowszechniejsze usługi Internetowe:
- WWW, mail, FTP, telnet, News.
- Przeglądarki internetowe
- Wyszukiwanie w Internecie.
- Poczta elektroniczna

Wprowadzenie do Internetu

- Olbrzymia sieć rozległa, która łączy komputery na całym świecie.
- Ogólnosiwiatowa sieć połączonych ze sobą komputerów. Zbiór rozmaitych sieci o mniejszym zasięgu, komunikujących się ze sobą za pośrednictwem serwerów.
- Połączone różne rodzaje komputerów od starych IBM PC do **mainframe** (duże komputery).
- Do połączeń między komputerami i serwerami wykorzystywane są specjalne linie przeznaczone wyłącznie do łączności w Internecie, a także zwykłe linie telefoniczne.
- Internet to tysiące sieci lokalnych połączonych ze sobą, używających do komunikacji protokołu IP.

Reguły Internetu

- Aby komunikacja między różnymi komputerami była możliwa, ustalony został zbiór reguł, który musi być spełniony.
Najpopularniejszym protokołem transmisji danych jest TCP/IP (Transport Control Protocol/Internet Protocol).
- Internet jest instytucją w 100% demokratyczną, tzn. nie posiada żadnej centralnej władzy.
- Każdy użytkownik ma równe prawa. Każda instytucja, która podłącza swoją sieć do Internetu, udostępnia zasoby, które chce udostępnić i może korzystać z zasobów, które udostępniają inni. Zasady podłączania i korzystania z Internetu, to cały zestaw niepisanych praw i obowiązków dotyczących na równi wszystkich.
- Jedyną pozostałością władzy centralnej jest przydzielanie numerów IP i adresów internetowych dla sieci lokalnych, bo adresy i numery komputerów podłączonych do Internetu muszą być unikalne.

Zadania Internetu

- **Podstawowym zadaniem Internetu jest przekazywanie informacji.** Internet oferuje swoim użytkownikom wiele usług. Są to m.in. poczta elektroniczna, grupy dyskusyjne, sieć World Wide Web (WWW).
- Dostęp do bogactwa zasobów, np. możliwość zdobycia sterownika karty graficznej. W Internecie powstaje coraz więcej sklepów.
- Aby skorzystać z większości usług dostępnych w Sieci, użytkownik musi dysponować odpowiednim oprogramowaniem, tzw. klienckim. Za jego pośrednictwem zwraca się do odpowiedniego serwera w Internecie z żądaniem wykonania usługi.
- Np. korzystanie z poczty elektronicznej umożliwia odpowiedni program pocztowy, zaś przeglądanie stron WWW tzw. przeglądarka.

Historia Internetu

- Początki ogólnoświatowej sieci Internet, zadziwiającej światowej pajęczyny sięgają lat 60-tych. W 1969 roku na potrzeby Departamentu Obrony USA została stworzona sieć o nazwie **ARPANET** (Advance Research Projects Agency Network).
- Była to tzw. sieć rozproszona. Wojsko potrzebowało sieci komputerowej, która potrafiłaby automatycznie rozpoznawać uszkodzone łącza i wybierać zastępczą drogę do przesyłania danych.
- W kolejnych latach sieć rozwijała się sukcesywnie, zwiększając swój zasięg, aż w końcu pokryła całe terytorium USA, Początkowo łączyła jedynie placówki wojskowe i centra badawcze, później również inne jak szkoły, szpitale, przedsiębiorstwa.
- Upowszechnienie komputerów osobistych zrodziło potrzebę komunikacji między nimi. Nastąpił rozwój sieci lokalnych, następnie sieci o szerokim zasięgu.
- Nazwa Internet, przyjęta dla określenia wciąż zmieniającej się sieci ogólnoświatowej, zaczęła być używana w latach 80. Wraz ze wzrostem popularności w USA, Internet zaczął ekspansję na innych kontynentach.
- W 1995 r. na całym świecie działało ok. 1 mln serwerów (komputerów udostępniających innym użytkownikom swoje dane), a pocztę elektroniczną wymieniało ok. 50 mln osób.

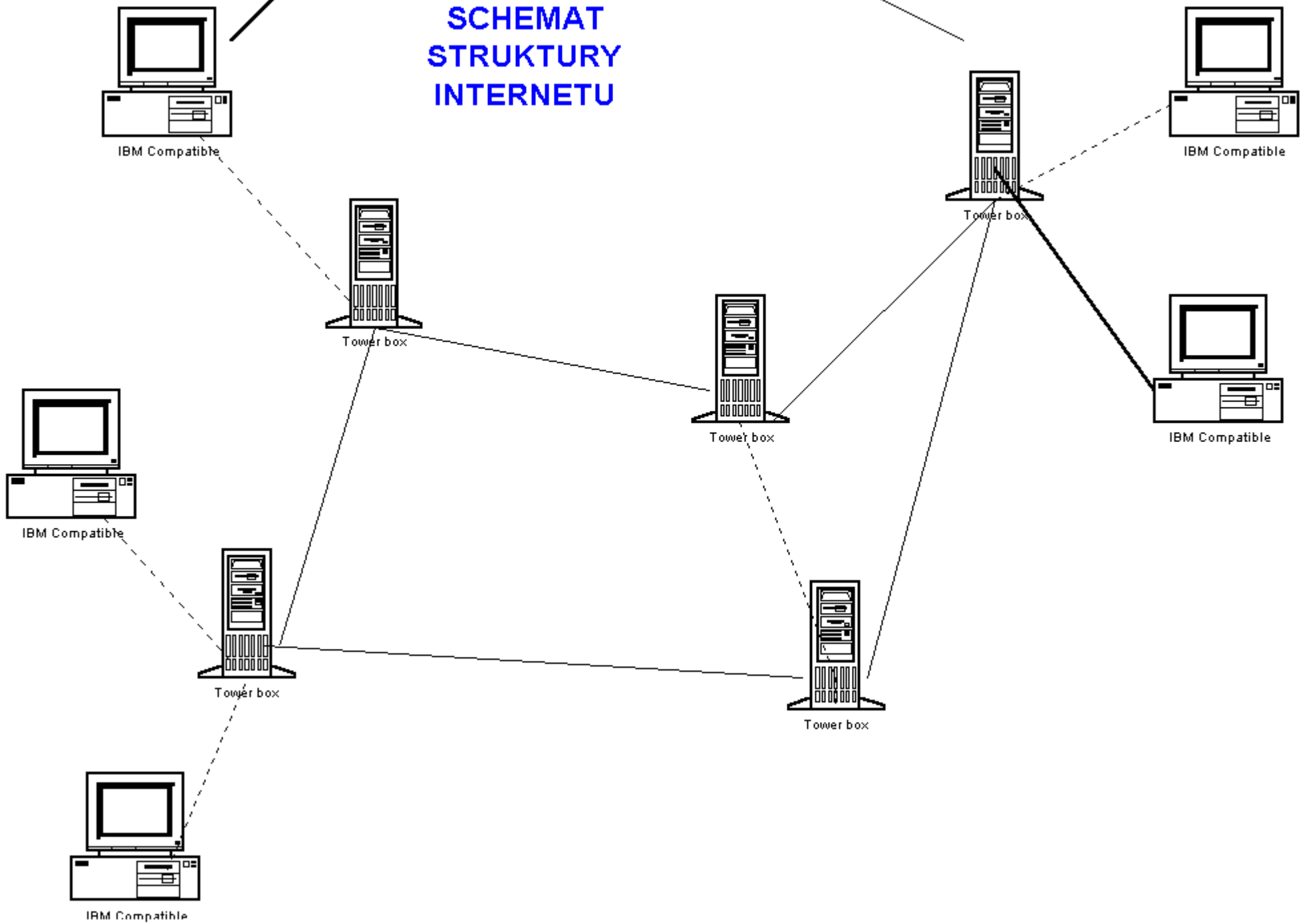
Struktura Internetu

- Internet jest **rozległą, rozproszoną siecią komputerową**.
- Jest siecią **rozległą**, ponieważ łączy ze sobą **wiele odległych systemów komputerowych**,
- Jest **rozproszoną** bo nie można w niej wyróżnić punktu centralnego, który nadzoruje pracę.

Komputer

Serwer

**SCHEMAT
STRUKTURY
INTERNETU**



- Usytuowanie serwerów internetowych nie ma większego znaczenia. Mogą znajdować się w odległych miastach, różnych krajach.
- Czynnikiem bardziej istotnym niż odległość jest przepustowość łączy.
- Jeżeli jakiś serwer zostanie uszkodzony to sieć będzie działać dalej, z pominięciem wyłączzonego serwera czy też uszkodzonego łącza.

Protokół TCP/IP

- W 1983 r. Departament Obrony USA wydał oświadczenie akceptujące protokół TCP/IP w roli protokołu sieciowego do stosowania w Internecie.
Protokół TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) to zbiór zasad porozumiewania się między komputerami w sieci Internet.
- Umożliwia wymianę informacji między komputerami różnych typów. Wprowadzenie protokołu ustandaryzowało przesyłanie danych, wpłynęło na rozwój Internetu. Protokół ten jest właściwie rodziną protokołów.
- Protokół TCP steruje ruchem pakietów w Sieci, chroniąc je przed zgubieniem.
Gdy nastąpiło przekłamanie to żąda ponownego przesłania uszkodzonych pakietów.
Protokół TCP porządkuje pakiety w takiej kolejności w jakiej zostały wysłane.

Protokół IP

- **Protokół IP** jest protokołem komunikacyjnym.
Odpowiada za przesyłanie po Sieci tzw. datagramów.
- Datagram jest pakietem zaopatrzonym w adres.

Wysłany datagram wędruje po sieci aż dojdzie do adresata. Nie jest ważne po jakiej drodze zmierza do celu.

Adresy IP

- **Datagram** (pakiet z adresem) musi trafić do konkretnego urządzenia w sieci Internet, dlatego **wszystkie urządzenia muszą mieć unikatowy identyfikator** - w skali całej sieci Internet. **Taki identyfikator jest adresem IP albo numerem IP.**
- **Adres IP** składa się z 4 liczb od 0 do 255, oddzielonych kropkami (np. **149.156.40.50**). Numer ten wskazuje jednoznacznie zarówno konkretny komputer jak i sieć w której się znajduje.
- Internet jest nazywany niekiedy Siecią sieci. **Numer IP jest przydzielany przez administratora sieci na stałe lub na czas połączenia (dynamicznie).**

Skład adresu IP

- Adres składa się z 2 części:
 - numeru sieci oraz
 - numeru komputera
(obie części numeru są zapisywane w jednym ciągu).
- Np. dla adresu IP **201.54.132.121**
 - 3 liczby adresu, tj. **201.54.132** oznaczają **nr sieci**,
 - a liczba **121** oznacza nr komputera (klasa C).

Adresy IP nie mogą się w żadnym wypadku powtórzyć, dlatego ich nadawaniem zajmują się w poszczególnych krajach wyspecjalizowane instytucje.

Adres IP identyfikuje sieć i komputer w sieci.

3 klasy adresów IP

- **Klasa A** - adres rozpoczyna się liczbą od 1 do 126.
Może adresować 126 sieci i ponad 16,5 mln komputerów.
- **Klasa B** - adres rozpoczyna się liczbą od 128 do 191.
Może adresować 16 tysięcy sieci i 65 tysięcy komputerów.
- **Klasa C** - adres rozpoczyna się liczbą od 192 do 223.
Może adresować 2 mln sieci i 254 komputery
- Numer IP nie może zaczynać się liczbą 127.
Adres zaczynający się od 127 jest zarezerwowany jako oznaczenie lokalnego komputera.

Schemat adresowania IP

Klasa A	adres sieci: 1..126.	adres komputera	sieć.host.host.host sieć.x.y.z x,y,z : 0..255	Zasięg adresów: 1.0.0.0. do 126.0.0.0	Zasięg: państwo	Maska: 255.0.0.0
Klasa B	adres sieci: 128..191	adres komputera	sieć.sieć.host.host sieć.sieć.x.y x,y: 0..255	Zasięg adresów: 128.1.0.0. do 191.254.0.0	miasto, duża firma, uczelnia, np.Pol. Śląska	255.255.0.0
Klasa C	adres sieci: 192..223.	adres komputera	sieć.sieć.sieć.host sieć.sieć.sieć.x x: 0..255	Zasięg adresów: 191.254.0.0	instytucja, mała firma	255.255.255.0

Maska podsieci

- Z pojęciem adresu IP związane jest pojęcie **maski podsieci**.
Jest to **ciąg 4 liczb oddzielonych kropkami**.
- Liczby te określają, która część adresu IP jest adresem sieci, a która adresem komputera.
- Jeśli np. **maska** ma postać: **255.255.255.0**
a adres **IP**: **201.54.132.121** to oznacza, że pierwsze 3 liczby adresu: **201.54.132** oznaczają nr sieci, a ostatnia **121** nr komputera.
Jest to więc **adres IP klasy C**.

Adresy symboliczne

- W celu uproszczenia zapamiętywania adresów, liczby zostały zastąpione ciągiem symboli - adresami słownymi (symbolicznego).

Adres słowny składa się z kilku słów oddzielonych kropkami.

Adres taki może składać się z różnej liczby słów.

Przykłady:

- **kinga.cyf-kr.edu.pl** (kinga - komputer, cyf-kr - Cyfronet Kraków, edu - typ instytucji, pl - Polska))
- **mp.pw.edu.pl** (skrót od Wydział Mechaniki Precyzyjnej, Polit. Warszawska)
- **elf.ii.uj.edu.pl** (elf - komputer, Instytut Informatyki, Uniwersytet Jagielloński)
- **zeus.polsl.gliwice.pl** (zeus - komputer, Polit. Śl. Gliwice)

Typy organizacji w adresie

- Po nazwie określającej firmę podaje się typ organizacji:
 - **.com** - organizacja komercyjna,
 - **.gov** - rządowa,
 - **.mil** - wojskowa,
 - **.edu** - edukacyjna,
 - **.org** - organizacja nie dochodowa.
- **W USA** na tym kończy się adres serwera.
W innych krajach podaje się jeszcze symbol kraju:
pl - Polska, **de** - Niemcy, **swe** - Szwecja,
no - Norwegia, **uk** - Wielka Brytania, **fr** - Francja.

Serwer DNS (Domain Name Service)

- Adres sieci, zgodnie z protokołem TCP/IP ma postać 4 liczb, zatem jest konieczne przetłumaczenie *podanego adresu symbolicznego na adres liczbowy*.
- Funkcje tłumacza pełni serwer DNS (Domain Name Service) - **nameserwer**.
Informacje o sposobie przekształcania adresów są przechowywane w wielu miejscach, a nie w jednym centralnym punkcie.
- **DNS** jest więc rozproszoną bazą danych, dokonującą zamiany nazw symbolicznych na adresy IP.
- Jeżeli nasz **nameserwer** nie zna podanej nazwy, pyta znane sobie **nameserwery**, które wysyłają zapytanie dalej.
- Jeżeli wpisana nazwa była błędna, po pewnym czasie wraca odpowiedź, że taki serwer nie istnieje.

Adres internetowy (URL), protokół

- Adres internetowy (zwany też niekiedy adresem URL) *zwykle zaczyna się od nazwy protokołu, po którym następuje nazwa organizacji lub instytucji utrzymującej daną witrynę;* przyrostki określają rodzaj organizacji, a ponadto *zwykle kraj, w którym ona działa. (W Stanach Zjednoczonych nie stosuje się tego ostatniego przyrostka.)*
Protokół to zestaw reguł i standardów umożliwiający komputerom wymianę informacji.

Człony URL -Uniform Resource Locator

Nazwa członu URL	Opis
http:	Ten serwer sieci Web stosuje protokół http:.
www	Ta witryna znajduje się w sieci Web.
fuw	Ten serwer sieci Web znajduje się na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego.
edu	Jest to instytucja oświatowa.
pl	Ten serwer znajduje się w Polsce.

Najpowszechniejsze usługi internetowe

- **WWW** - World Wide Web
- **E-mail** czyli poczta elektroniczna
- **FTP** - File Transfer protocol
- **Telnet**

WWW - World Wide Web

- Usługa ta jest najczęściej wykorzystywana a Internet nieraz utożsamiany z nią. **Polega na dostępie do informacji za pomocą tzw. łącz hipertekstowych, które łączą ze sobą dokumenty.**
- **Po wywołaniu adresu serwera WWW, przeglądarka wyświetla dokument.** Może on zawierać wyróżnione fragmenty tekstu. Wyróżnienie polega na zaznaczeniu innym kolorem i podkreśleniu danego fragmentu. Po kliknięciu na takim fragmencie następuje wywołanie innego, odpowiedniego dokumentu, który może znajdować się na tym serwerze jak i innym, w innej części świata.
- **WWW powstał w CERN (Europejskie Laboratorium Fizyki Cząstek) pod Genewą w latach 80.** *Na początku korzystali z tej usługi jedynie naukowcy, jednakże jej zalety spowodowały rozpowszechnienie wśród użytkowników Internetu i rozwój Internetu. W latach 90. doceniono komercyjne zalety pomysłu.*
- W sieci WWW są informacje dotyczące praktycznie wszystkich dziedzin życia, a czynią to sami zainteresowani: uczelnie, rządy, firmy itd. WWW można porównać do ogromnej biblioteki, w której serwery przypominają książki, a strony WWW poszczególne strony książek. Na stronach WWW są teksty, rysunki, dźwięki, filmy itp. oraz tzw. hiperłącza.

HTML (HyperText Markup Language)

- **Podstawą WWW jest język HTML (HyperText Markup Language)**, zwany językiem opisu strony.
Jest to specjalny zestaw poleceń umożliwiający formatowanie tekstu, dołączanie grafiki i tzw. odwołań hipertekstowych, czyli punktów na stronie, w których można kliknąć i przenieść się w inne miejsce.
- **Dokument HTML to zwykły plik tekstowy**, który zawiera polecenia, tzw. znaczniki informujące przeglądarkę o wyglądzie strony: formie tekstu, rysunkach itp.
- **Pliki HTML są to pliki tekstowe**, mające rozszerzenie **htm** lub **html**.
Są one przetwarzane przez przeglądarkę, która to tworzy właściwy obraz strony, dołącza grafikę i odwołania.
Ten sam plik
- HTML w różnych przeglądarkach może wyglądać inaczej.
Grafika prezentowana jest na stronach WWW w postaci plików **gif** i **jpg**.
- Oprócz **tekstu i grafiki** na stronach **WWW** mogą być **tabele**, **pola** wprowadzania tekstu, **pola** wyboru, a w najnowszych wersjach języka HTML także **animacje**, **dźwięki** i inne elementy.

Adresy stron www

- Serwery WWW widoczne są dla świata poprzez swój adres sieciowy. Adresy te mają zwykle standardową budowę: <http://nazwa.adres.sieciowy/>
- **Początek adresu:** <http://> jest stały i oznacza **protokół transmisji plików html**. Dalej jest **nazwa serwera**. Zwykle jest to www. Dlatego większość firm ma adres: <http://www/firma.com/>
- Część adresu po firmie określa typ instytucji: **com, edu, mil, gov**. Po oznaczeniu typu instytucji może być **oznaczenie kraju**, np. [pl](http://www.firma.pl). Nie jest to jednak regułą.
- Czasem brakuje jednego z komponentów, np. wiele firm w Polsce ma np. adres: www.firma.pl

Programy przeglądarki WWW

- **Internet Explorer**
- **Firefox**
- **Opera**
- **Google Chrome**
- **Netscape**
- **Safari**
- *Flock*
- *Amaya*
- *Arora*
- *K-Meleon*
- *Intelligent Web Reader, inne*

E-mail czyli poczta elektroniczna

- **Poczta** jest najstarszą i jedną z najbardziej rozpowszechnionych usług w Internecie. Polega na przesyłaniu informacji między użytkownikami, działa szybko i pewnie.

Przy pomocy poczty można przesyłać tekst, ale do listów można dołączać także pliki binarne (programy, pliki dokumentów, zdjęcia).

Na bazie poczty elektronicznej działają także inne usługi jak: listy dyskusyjne (new-y), skrzynki adresowe, ftp przez e-mail.

- Warunkiem korzystania z poczty elektronicznej jest posiadanie adresu e-mail - unikatowej skrzynki pocztowej w skali całego Internetu.

Najprostszym sposobem posiadania dostępu do poczty elektronicznej jest posiadanie konta w sieci z dostępem do Internetu.

Osoby prywatne mogą założyć sobie konto za darmo.

W celu założenia konta na darmowym serwerze trzeba się z nim połączyć przy pomocy przeglądarki WWW, wypełnić formularz zgłoszeniowy.

- **Adres poczty e-mail ma postać:**

nazwa_użytkownika@nazwa_sieci,

np. miKOM@pol.pl, nowak@firma.com.pl

Przed znakiem @ znajduje się identyfikator skrzynki,
a za nim umieszczony jest identyfikator (adres internetowy) serwera,

- **tzw. nazwa domeny**, na którym skrzynka jest umieszczona.

Programy pocztowe

- Jest wiele programów pocztowych. Najpopularniejsze z nich
(pochyłym drukiem oznaczono starsze):
 - *MS Internet Mail (wchodził w skład pakietu MS Internet Explorer)*
 - *Netscape Messenger (dostępny w Netscape Communicator firmy Netscape)*
 - **Eudora Light**
 - **Pegasus Mail** (obsługuje pocztę internetową jak i pocztę lokalnej sieci NetWare firmy Novell)
 - **Outlook Express**

Aktualne programy pocztowe

- **Microsoft Office Outlook**
- **Microsoft Exchange dla systemów Windows NT - korporacyjny**
- **Windows Mail, Outlook Express**
- **Thunderbird**
- **Pegasus Mail**
- **Courier**
- **DreamMail**
- **eM Client**
- **Eudora**
- **Scribe**
- **Inbox2**

Wysyłanie i odbieranie poczty

- Skrzynka pocztowa znajduje się na jakimś komputerze (serwerze poczty) włączonym na stałe do sieci Internet i działającym bez przerwy aby odebrać w każdej chwili list, który ktoś wysłał.

Można używać poczty łącząc się bezpośrednio z serwerem poczty przy pomocy programu telnet ale wtedy trzeba znać system operacyjny serwera (przeważnie UNIX) i programy pocztowe w tym systemie.

Łatwiej uruchomić program pocztowy na własnym komputerze a komunikować się z serwerem poprzez protokoły POP i SMTP.

Nie trzeba znać ani tych protokołów ani systemu operacyjnego serwera. Zajmie się tym program pocztowy.

Trzeba znać tylko adres sieciowy serwera i swoją nazwę użytkownika. W momencie odbioru poczty program pyta o hasło.

- Adres serwera poczty ma następującą budowę:
nazwa_komputera.jego_adres_sieciowy
Czasami jest to końcówka adresu e-mail użytkownika, np. free.polbox.pl, a czasem zawiera jeszcze na początku nazwę serwera: kinga.cyf-kr.edu.pl, gdzie kinga to nazwa komputera obsługującego pocztę - serwera e-mail, a cyf-kr.edu.pl to domena, czyli adres sieciowy serwera.

Protokół POP

- **Protokół POP** odpowiada za pobranie poczty z serwera na lokalny komputer.

POP to skrót od Post Office Protocol - protokół serwera pocztowego.

Serwer pocztowy to komputer, na którym w tzw. skrzynkach pocztowych są gromadzone wiadomości adresowane do użytkowników poczty e-mail, do czasu aż ich programy pocztowe je pobiorą.

POP to nie jest jedyny protokół używany na świecie do e-mail. Inne programy pocztowe niż dostarczony z kontem na ogół mają ograniczone możliwości wyboru protokołu wymiany poczty.

Niektóre programy pocztowe nie mają pewnych zaawansowanych funkcji jakie ma np. Eudora.

Poza POP powszechnie używanym protokołem pocztowym, zwłaszcza w wielkich korporacjach jest **IMAP** (Internet Message Access Protocol).

Protokół SMTP

- Odpowiada za wysłanie korespondencji w świat. Programy pocztowe wymagają wpisania serwera SMTP.

Jest to najczęściej ten sam serwer co POP ale niekoniecznie, ponieważ protokół SMTP nie wymaga podania nazwy użytkownika i hasła, można wpisać nazwę najbliższego serwera SMTP.

Ma to sens gdy korzysta się z poczty daleko od swojej skrzynki.

Odbiera się wtedy korespondencję ze swojego serwera (bo tam przychodzi), a wysyła przez najbliższy serwer SMTP bo to trwa krócej.

Poczta elektroniczna: e-mail przez **przeglądarki WWW**

- Poczte można odbierać też przez przeglądarki WWW
- Najbardziej znane strony WWW do zakładania kont pocztowych to:
onet, interia, wp, o2, google, yahoo, hotmai

Zalecenia dot. e-mail i Internetu

- Nie należy otwierać podejrzanych załączników
- Najlepiej ustawić pocztę by nie było bezpośredniego podglądu
- Przy wysyłaniu załączników najlepiej je spakować, np. w formie ZIP
- Po przeglądaniu stron czyścić „śmieci”, usuwać pliki tymczasowe.
- Podejrzaną pocztę można kasować bezpowrotnie przez **SHIFT DEL**

FTP - File Transfer protocol

- FTP umożliwia przenoszenie plików między komputerami.

Można przekopiować np. na dysk swojego komputera pliki umieszczone na odległym serwerze.

FTP jest niezależnym od systemu operacyjnego protokołem transmisji plików między komputerami w sieci, jest to też najbardziej ogólna nazwa protokołów do transmisji plików przy pomocy tego protokołu.

Z pojęciem FTP związany jest termin "anonimowe FTP".

Aby mieć dostęp do plików na serwerze, należy mieć na nim konto.

Zazwyczaj istnieje konto "**anonymous**", dostępne dla każdego użytkownika.

Konta anonimowe nie wymagają znajomości hasła i umożliwiają dostęp do ogromnej ilości informacji w Internecie.

Polecenia ftp

dir	zawartość bieżącego katalogu na serwerze (odległym)
pwd	wyświetla w jakim katalogu, na odległym komputerze się znajdujemy
cd	zmiana katalogu na serwerze
lcd	zmiana katalogu w systemie lokalnym
dir d*	dopuszczalne (nie trzeba pisać dir d*.**) bo jest UNIX na odległym komputerze
bi (binary)	ustawienie binarnego trybu transmisji
as (ascii)	ustawienie trybu tekstowego transmisji (tylko dla plików tekstowych)
prompt	przełącznik - pyta czy przesyłać plik lub nie pyta
status	podaje jaki tryb przesyłania
hash	wyświetlanie znaku # po każdym przesłanym 1024 B
get plik_tam [plik_tu]	ściąga jeden plik - kopiuje z komputera zdalnego na lokalny
put nazwa_pliku_tu [nazwa_pliku_tam]	kopiuje jeden plik stąd tam (z lokalnego na zdalny)
mget wzornik (np. mput *.**)	przesyła (kopiuje) wiele plików z systemu zdalnego do lokalnego
mput wzornik (np. mput *.txt)	kopiuje pliki z systemu lokalnego na zdalny
mkdir katalog	zakłada katalog tam (na zdalnym)
!mkdir katalog	zakłada katalog na komputerze lokalnym
help	lista rozkazów ftp - wyświetli dostępne komendy
remotehelp	zestaw rozkazów na komputerze zdalnym
close	zamknięcie połączenia między komputerami
quit (bye)	wyjście z ftp

Telnet

- **Telnet** jest usługa polegająca na pracy na odległym komputerze poprzez sieć lub modem.
Komputery umożliwiające taką pracę działają zwykle w systemie UNIX.
Telenet jest emulatorem Terminala, czyli końcówki użytkownika posiadającej klawiaturę i monitor.
Aby pracować na komputerze zdalnym trzeba mieć założone na nim konto użytkownika.
Programy uruchamiane są w trybie zdalnym, a na komputerze użytkownika wyświetlane są komunikaty systemu.
Można używać wszystkich programów działających w UNIX, w trybie tekstowym.
- W Windows 9x program telnet uruchamia się wpisując w linii poleceń **Start Uruchom telnet.**
Aby rozpocząć pracę na odległym komputerze trzeba jeszcze się z nim połączyć.
Wybiera się z górnego menu **Połącz System Zdalny**, pojawi się okno:

Adresowanie www

Po nazwie określającej firmę podaje się typ organizacji:

.com - organizacja komercyjna,

.gov - rządowa,

.mil - wojskowa,

.edu - edukacyjna,

.org - organizacja nieochodowa.

W USA na tym kończy się adres serwera.

W innych krajach podaje się jeszcze symbol kraju:

pl - Polska, **de** - Niemcy, **swe** - Szwecja, **no** - Norwegia,

uk - Wielka Brytania, **fr** - Francja.

- **W Polsce istnieje jeszcze inny schemat adresowania, związany z podziałem regionalnym a nie organizacyjnym:**

waw - Warszawa, **krakow** - Kraków, **lodz** – Łódź, itd.