

Приложение к «Сделайте это вместе с OpenOffice.org Writer»

Сборник текстов к практическим работам в текстовом редакторе OpenOffice.org Writer

Составитель – Пожарина Г.Ю.

Исходным текстовым материалом для Практических работ в текстовом редакторе OpenOffice.org Writer послужили статьи открытой свободно редактируемой энциклопедии Wikipedia.

Материалы Wikipedia доступны по лицензии GNU FDL.

W1

Upgrade (журнал)

(Материал из Википедии — свободной энциклопедии)

[http://ru.wikipedia.org/wiki/Upgrade_\(журнал\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Upgrade_(журнал))

Upgrade — российский компьютерный журнал. Издаётся с 1 января 2000 года ООО «Публишинг Хаус ВЕНЕТО».

До сентября 2000 выходил ежемесячно, с октября 2000 по декабрь 2001 — два раза в месяц (48 полос), затем перешёл на еженедельный график.

Объём издания составляет 46 полос формата А4.

В журнале освещаются вопросы, связанные с:
аппаратным и программным обеспечением для ПК,

сетевыми технологиями,

исторические темы

философские темы .

В силу российского происхождения журнала статьи в нём написаны с учётом специфики использования ПК российскими пользователями.

Несколько номеров прежних лет комплектовались компакт-диск с программным обеспечением, но в дальнейшем эта практика была прекращена в связи с появлением ежемесячного издания Upgrade Special, выпускаемого тем же издательством и содержащего диск в комплекте с каждым номером.

Это не мешает изданию вот уже пятый год быть популярным компьютерным журналом в Российской Федерации.

W2

Linux Format (Россия)

(Материал из Википедии — свободной энциклопедии)

[http://ru.wikipedia.org/wiki/Linux_Format_\(Россия\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Linux_Format_(Россия))

Linux Format — первый в России ежемесячный журнал, полностью посвящённый ОС Linux. Выходит с сентября 2005 года, является русскоязычной версией одноимённого британского журнала, но появляются и оригинальные статьи российских авторов, в частности, затрагивающие специфику использования Linux в России.

В рубрике: «Документы: официально» публикуются правительственные документы, имеющие отношение к продвижению свободного и открытого ПО в России.

Объём журнала составляет 120 полос, формат — А4+.

К каждому номеру прилагается DVD-диск, на котором размещаются как свободные программы для Linux, так и целые дистрибутивы этой операционной системы различного профиля.

Главный редактор русской версии: Валентин Сеницын.

Редактор английской версии: Ник Вейтч (Nick Veitch).

W3

Google

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Google>

Google — искажённое написание английского слова «googol» (гугол), придуманного Милтоном Сироттой, племянником американского математика Эдварда Каснера (Edward Kasner), для обозначения числа, состоящего из единицы и ста нулей.

Компания

Зарегистрирована как Google Inc. располагающаяся в Маунтин Вью (Калифорния).

Среди её инвесторов значатся Kleiner Perkins Caufield & Byers и Sequoia Capital.

Благодаря своим технологическим инновациям, Google стала обладателем множества наград, включая приз «Глас Народа» за лучшие технические достижения и награду «Лучшая поисковая система в Интернете» от Yahoo! Internet Life.

Google завоевал приз за «Техническое Совершенство» журнала PC и «Лучшая поисковая машина» журнала The Net.

Большее число компаний, включая AOL (Netscape) и Washington Post, используют поисковые технологии Google на своих вебсайтах.

19 августа 2004 года начала продажу своих акций на фондовом рынке (IPO), то есть стала публичной компанией NASDAQ: GOOG. Разошлись почти 20 миллионов акций на общую сумму в 1,67 млрд. долларов США. Собственно Google достались только \$1,2 миллиарда. Компания продала не все принадлежащие ей ценные бумаги: у Google есть ещё более 250 миллионов акций, которыми она вольна распоряжаться по своему усмотрению. Google выпустила акции двух типов: обычные (Class A, всего 33,6 млн. штук), которые перепродаются теперь в системе NASDAQ, и привилегированные (Class B — 237,6 млн. штук), хождение которых ограничено «стенами» компании. Каждая привилегированная акция при голосовании может уравновесить десять обычных. 30 августа 2004 года на специализированных торговых площадках начались торги опционами компании Google. Подробнее об IPO см. на сайте Google's Initial Public Offering Information

7 января 2007 года самому популярному сайту в интернете исполнилось 9 лет. Девять лет тому назад, в 1998 году Google впервые открыл двери своего офиса в Менло Парк, Калифорния, США.

Поисковая машина

Лидер поисковых машин интернета,

Google занимает более 70 % мирового рынка, а значит, семь из десяти находящихся в сети людей обращаются к его странице в поисках информации в интернете. Сейчас Google регистрирует ежедневно около 50 млн. поисковых запросов и индексирует более 8 миллиардов веб-страниц.

Google может находить информацию на 101 языке.

Google на конец августа 2004 года состояла из 132 тыс. машин, расположенных в разных точках планеты (источник информации — бывший высокопоставленный сотрудник компании).

Интерфейс Google содержит довольно сложный язык запросов, позволяющий ограничить область поиска отдельными доменами, языками, типами файлов и т. д. Например, поиск «intitle:Google site:wikipedia.org» даст все статьи википедии на всех языках, в заголовке которых встречается слово «Google».

Другие сервисы

Кроме поисковой системы, сайт google.com представляет много других бесплатных услуг, в частности популярный почтовый сервис Google Mail.

Компания Google входит в пятёрку крупнейших клиентов компании AMD и является клиентом, который собирает наибольшее число компьютеров HE на продажу.

Google всерьёз собирается заняться проектированием «железа» для своих нужд. Подавляющее большинство из сотен тысяч компьютеров, работающих на Google, собраны в компании.

Google — четвёртый в мире по объёму собираемых ПК, после Dell, Hewlett-Packard и IBM. Google и общество

Из-за популярности поисковика в английском языке появился неологизм «to google» («гуглить»), использующийся для обозначения любого поиска информации в интернете. Этот глагол занесён в словари английского языка, например, словарь Merriam-Webster. Опасаясь потери торговой марки, компания требует воздержаться от использования этого глагола.

Вид мадагаскарских муравьёв *Proceratium google* был назван в честь сервиса Google Earth , который помог открывателю в его исследованиях.

Доля плагиата в общем объеме дипломных работ и диссертаций, которые защищаются в университетах Западной Европы, достигает 30%. Эту цифру приводит в своем исследовании «Синдром копирования Google» австрийский учёный. Этот феномен Штефан Вебер определяет как «безмозглую текстовую культуру».

W4

Рунет

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Рунёт — русскоязычная часть сети Интернет.

Возможна более узкая формулировка, гласящая, что Рунет — это часть Всемирной паутины, принадлежащая к национальному российскому домену .ru, однако она не отражает реальной ситуации, так как «относящиеся к Рунету» ресурсы могут располагаться в любых доменах (или не иметь домена), а соответствующие серверы могут физически находиться за пределами РФ. К Рунету обычно относят не только WWW-сайты, но и русскоязычные почтовые списки рассылок, IRC-конференции, FTP-серверы и т. п. На развитие Рунета повлияли и русскоязычные пользователи «параллельной» сети FidoNet.

Название «Рунет», составленное из доменного имени (которое также можно интерпретировать как первые две буквы слова «русский») и постфикса «нет», что по-английски значит «сеть» (net), вошло в употребление стихийно во второй половине 1990-х годов, его происхождение точно не известно. Некоторая часть пользователей находит это слово неэстетичным и старается избегать его употребления. Тем не менее, в 2001 году слово с заглавной буквы с формулировкой «Рунёт, -а (русский Интернет)»[1] вошло в орфографический словарь РАН под редакцией В. В. Лопатина — основной словарь государственного языкового портала Грамота.ру; в 2005 — в орфографический словарь Д. Э. Розенталя. В 2004 году была учреждена «Премия Рунета», которая через год обрела статус государственной награды под патронажем ФАПМК РФ.

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Рунет>

W5

Байт (Материал из Википедии — свободной энциклопедии)

Измерения в байтах

Десятичная приставка			Двоичная приставка		
Название	Символ	Степень	Название	Символ	Степень
килобайт	kB	103	кибибайт	KiB	210
мегабайт	MB	106	мебибайт	MiB	220
гигабайт	GB	109	гибибайт	GiB	230
терабайт	TB	1012	тебибайт	TiB	240
петабайт	PB	1015	пебибайт	PiB	250
эксабайт	EB	1018	эксбибайт	EiB	260
зеттабайт	ZB	1021	зебибайт	ZiB	270
йоттабайт	YB	1024	йобибайт	YiB	280

Байт (англ. byte) — единица измерения количества информации, обычно равная восьми битам (в этом случае может принимать 256 (28) различных значений).

Байт — это минимально адресуемая последовательность фиксированного числа битов. В современных компьютерах общего назначения байт равен 8 битам. Для того, чтобы подчеркнуть, что имеется в виду восьмибитный байт, в описании сетевых протоколов используется термин «октет» (лат. octet).

Иногда байтом называют последовательность битов, которые составляют подполе слова (хотя правильной это называть машинным словом а не байтом). На некоторых компьютерах возможна адресация байтов разной длины. Это предусмотрено инструкциями извлечения полей ассемблеров LDB и DPB на PDP-10 и в языке Common Lisp.

В IBM-1401 байт был равен 6 битам так же, как и в Минск-32, а в БЭСМ — 7 битам, в некоторых моделях ЭВМ производства Burroughs Computer Corporation (ныне Unisys) — 9 битам. Во многих современных цифровых сигнальных процессорах используется байт длиной 16 бит и больше.

Название было впервые использовано в 1956 году В.Бухгольцем при проектировании первого суперкомпьютера IBM 7030 для пучка одновременно передаваемых в устройствах ввода-вывода битов (шести штук), позже в рамках того же проекта расширили байт до восьми (28) бит.

Кратные приставки для образования производных единиц для байта применяются не как обычно: во-первых, уменьшительные приставки не используются совсем, а единицы измерения информации меньше чем байт называются специальными словами (ниббл и бит); во-вторых, увеличительные приставки означают за каждую тысячу $1024=2^{10}$ (килобайт равен 1024 байтам, мегабайт равен 1024 килобайтам, или 1 048 576 байтам; и т.д. с гига-, тера- и петабайтами (больше пока не употребляются)). Разница возрастает с ростом веса приставки. Более правильно использовать двоичные приставки, но на практике они пока не применяются, возможно, из-за неблагозвучности — кибибайт, мебибайт и т.п.

Иногда десятичные приставки используются и в прямом смысле, например, при указании ёмкости жёстких дисков: у них гигабайт может обозначать миллион кибибайт, т.е. 1 024 000 000 байтов, а то и просто миллиард байт, а не 1 073 741 824 байта, как, например, в модулях памяти; а так же при указании пропускной способности каналов передачи данных (сетей).

W6

Брин, Сергей Михайлович

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Сергей Михайлович Брин (англ. Sergey Brin род. 21 августа 1973 в Москве) — американский миллиардер, разработчик и сооснователь поисковой системы «Google», проживает в Пало-Альто, Калифорния.

Семья Сергея приехала в США в июле 1979, когда ему было 6 лет, на постоянное место жительства по американской программе эмиграции для лиц с еврейскими корнями, и вскоре бывший учитель математики Михаил Брин стал преподавателем университета Мэриленда, а его жена Евгения — специалистом в Американском национальном агентстве по авионавтике и исследованию космоса (NASA). В Стэнфордском университете Брин встретился с другим аспирантом-математиком — Лэрри Пейджем, вместе с которым в 1998 они основали компанию «Google».

Сергей является автором десятков публикаций в ведущих американских академических журналах, а также периодически выступает на различных национальных и международных научных, деловых и технологических форумах.

Основной областью научных исследований Сергея были технологии сбора данных из неструктурированных источников, больших корпусов текстов и научных данных.

В 1993 он поступил в Стэнфордский университет в Калифорнии, где получил диплом магистра и начал работать над диссертацией.

Досрочно получил диплом бакалавра по специальности «математика и компьютерные системы» в университете штата Мэриленда, где его отец Михаил Брин сейчас работает профессором математики. Получал стипендию от National Science Foundation.

Таблица

Финансовое состояние

Год	Состояние по оценке Forbes (млрд. \$)	Позиция в списке «400 богатейших американцев»
2004	4,0	43
2005	11,0	16
2006	14,1	12

http://ru.wikipedia.org/wiki/Брин%2C_Сергей_Михайлович

W7

Столлман, Ричард Мэттью (Материал из Википедии — свободной энциклопедии)

Столлман также известный программист. Среди программ, автором которых он является, GNU Emacs, Коллекция компиляторов GNU (GCC) и Отладчик GNU (GDB). С середины 1990-х годов, Столлман стал программировать значительно меньше, посвятив себя распространению идей свободного ПО. В настоящее время он продолжает разрабатывать только GNU Emacs. Он ведёт скромный образ жизни странствующего «евангелиста» и «философа» движения свободных программ.

Ричард Мэттью Столлман (англ. Richard Matthew Stallman, очень часто RMS, по инициалам; родился 16 марта 1953, Манхеттен, Нью-Йорк) — основатель движения свободного ПО, проекта GNU, Фонда свободных программ и Лиги за свободу программирования. Автор концепции «копилефта», призванной защищать идеалы движения; эту концепцию он, с помощью юристов, позже воплотил в лицензии GNU General Public License (GNU GPL) для ПО.

Столлман очень серьёзно относится к терминологии. Например, он даёт интервью только тем журналистам, которые согласны использовать его терминологию в статье о нём. Широко известно его требование называть систему с ядром Linux и средой GNU — GNU/Linux, так как такое название подчёркивает истинные цели — создание полностью свободной операционной системы.

Свободное ПО и терминология

На протяжении многих лет Столлман борется за чистоту и точность своей терминологии.

Проблема усложнена в английском языке тем, что «свободное» и «бесплатное» обозначаются одним и тем же словом «free». В настоящее время (в том числе с поддержки коммерческих компаний) более распространённым стало альтернативное наименование «Open Source» («открытые исходники»), хотя такое ПО обычно является также свободным. Столлман, однако, совершенно не согласен с употреблением этого термина (по крайней мере по отношению к программам, защищённым лицензиями GNU GPL и LGPL), поскольку этот термин скрывает, что настоящая цель такого ПО есть свобода. Несмотря на это, люди и группы, которые не солидарны с моральной философией Столлмана или которые к ней безразличны, очень часто смешивают понятия «свободное программное обеспечение» и «ПО с открытым исходным кодом».

По вышеуказанным причинам Столлман также убеждён, что нужно говорить «собственническое ПО» (англ. proprietary) вместо «ПО с закрытым исходным кодом», если ПО, о котором идёт речь, не может свободно распространяться, использоваться или модифицироваться. Столлман также считает неверным использование понятия «интеллектуальная собственность» и утверждает, что об авторском праве, патентах, торговых марках и т. д. надо говорить отдельно.

W8

Открытое программное обеспечение (Материал из Википедии — свободной энциклопедии)
Открытое программное обеспечение, то есть программное обеспечение с (открытым) исходным кодом (англ. open source software) — способ разработки ПО, при котором создаваемый исходный код программ открыт, то есть общедоступен для просмотра и изменения. Это позволяет всем желающим использовать уже созданный код для своих нужд и, возможно, помочь в разработке открытой программы.

Лицензии

Исходные коды открытых программ выпускаются либо как всеобщее достояние, либо на условиях «свободных» лицензий — как, например, GNU General Public License или BSD License. Свободная лицензия позволяет использовать исходный код программы для своих нужд с минимальными ограничениями, не противоречащими определению OpenSource.org. Таким ограничением может быть требование ссылаться на предыдущих создателей или требование сохранять свойство открытости при дальнейшем распространении той же самой или модифицированной открытой программы (Копилефт). В некоторых случаях (напр., Apache или FreeBSD) эти ограничения очень малы, в других (напр., GNU General Public License) достаточно распространять ПО вместе с исходным кодом и текстом лицензии, не изменяя её

Бесплатность ПО есть право пользователя, но не обязанность производителя — «открытая» лицензия не требует, чтобы ПО всегда предоставлялось бесплатно. Многие из наиболее успешных проектов «открытого» ПО, тем не менее, бесплатны.

Подавляющее большинство открытых программ является одновременно «свободными» и наоборот, ибо определения открытого и свободного ПО близки, а большинство лицензий соответствуют обоим.

Отличие между движениями открытого ПО и свободного ПО заключается в основном в приоритетах. Сторонники открытого ПО делают упор на эффективность открытых исходников как метода разработки. Сторонники свободного ПО исходят из идеологических соображений, и считают, что именно права на распространение, модификацию и изучение программ являются главным достоинством свободного ПО.

Из-за пиратства открытое программное обеспечение в данный момент не получило широкого распространения в России, так как при отсутствии платы за хорошо отрекламированные лицензионные программы потребитель делает выбор не в пользу открытого программного обеспечения.

Определение открытого программного обеспечения OpenSource.org

OpenSource.org накладывает на ОПО десять требований.

1. Бесплатное распространение. Это значит, ПО должно распространяться бесплатно, без различных плат и отчислений. По словам OpenSource.org, «...мы исключаем соблазн пожертвовать долгосрочными выгодами ради кратковременного дохода».
2. Доступные исходные тексты. Даже если ПО не поставляется с исходными текстами, эти тексты должны быть легко доступны. Это должны быть именно редактируемые человеком исходные тексты, а не выход обфускаторов, препроцессоров и тому подобные промежуточные формы.
3. Возможность модификации. Простая возможность читать исходные тексты не позволяет экспериментировать с ними и выпускать модификации.
4. Даже в случае неприкосновенности авторского исходного текста, производные программы и их исходные тексты должны свободно распространяться. Свободные лицензии могут оставлять за автором какие-то права — например, производная программа обязана нести другое имя или версию; либо она должна состоять из авторских исходных текстов и патчей к ним. Тем не менее, автор должен разрешать распространять откомпилированные двоичные файлы и исходные тексты производной программы в том или ином виде.

5. Отсутствие дискриминации против людей и групп людей. Некоторые страны, например, США, имеют некоторые ограничения на экспорт ПО. Свободная лицензия может напоминать, что такие правила есть, но не может ставить свои.
6. Отсутствие дискриминации по цели применения. Свободная лицензия должна разрешать все виды деятельности, включая генетические и ядерные исследования, коммерческое применение и т.д. Про коммерческое применение говорится особо: «Мы хотим, чтобы коммерческие пользователи подключались к сообществу, а не считали себя отрезанными от него».
7. Отсутствие дополнительных соглашений. Права, связанные с ОПО, должны быть применимы ко всем пользователям программы без заключения дополнительных соглашений, например, соглашения о неразглашении.
8. Лицензия не должна быть привязана к конкретному продукту. Права на программу не должны зависеть от того, является ли программа частью какого-то сборника; человек, распространяющий её в отрыве от сборника, имеет такие же права, какие давал сборник. Это требование закрывает некоторые лицензионные лазейки.
9. Лицензия не должна ограничивать другие программные продукты. За исключением банальной несовместимости, пользователь имеет право выбирать, чем пользоваться. Например, нельзя требовать, чтобы остальные программы, поставляемые вместе с данной, также были открытыми.
10. Лицензия должна быть технологически нейтральной. То есть, лицензия не должна требовать что-либо от интерфейса или технологий, применяемых в производной программе. Например, непригоден пункт «пользователь должен принять лицензию, нажав на определённую кнопку»— это не даст использовать ПО в операционных системах, которые работают в режиме командной строки. Этот пункт также служит для того, чтобы закрыть лицензионные лазейки.

W9

Список интернет-библиотек Материал из Википедии — свободной энциклопедии
Виртуальные электронные библиотеки

- <http://www.fenzin.org/> - Отличная интернет библиотека фантастики и фэтези
- Библиотека Максима Мошкова <http://lib.ru/> — Самая известная в русском Internet электронная WWW—библиотека. Современная и античная художественная литература, фантастика и политика, техническая документация и юмористические рассказы, история и поэзия, клуб самодеятельной песни и русский рок, туризм и парашютизм, философия и эзотерика и т. п. Возможны поиск книг и подписка на информацию о новых поступлениях по электронной почте.
- Библиотека «Альдебаран» <http://lib.aldebaran.ru/> — одна из крупнейших электронных библиотек Рунета.
- Литературный портал Андрея Орлова <http://www.mobipocket.ru/> — первая и единственная электронных библиотек Рунета, предоставляющая пользователям электронные книги в формате Mobipocket Reader.
- Сервер «Литература» (<http://www.litera.ru/>) — объединяет информацию о лучших литературных ресурсах русского Интернета: электронные библиотеки, рецензии на книжные новинки, литературные конкурсы и многое другое. На сервере также размещен сетевой литературный журнал «Словесность».
- Стихи и Проза <http://www.stihi.ru> и <http://www.proza.ru> — Посвящены современной литературе.
- Библиотека FictionBook.lib <http://fictionbook.ru/> — Широко известная библиотека научной фантастики. Использует, начинающий набирать обороты, структурированный формат книг FictionBook.
- CIT forum <http://www.citforum.ru/> — Коллекция технических текстов, структурированных по разделам и темам.
- Классика.ру <http://www.klassika.ru/> — Электронная библиотека классической литературы.
- Литературный портал <http://www.litportal.ru/> — Литературный ресурс.
- Рубрикон <http://www.rubricon.com/> — Универсальные энциклопедии.
- Мир энциклопедий <http://www.encyclopedia.ru/> — Коллекция энциклопедий.
- Некоммерческая электронная библиотека «ImWerden» <http://www.imwerden.de/> — Библиотека содержит самое большое в Рунете собрание авторских чтений своих произведений в аудио— и видеоформатах.
- Публичная электронная библиотека Евгения Пескина <http://www.online.ru/sp/eel/russian/> — Содержит свободно распространяемые литературные произведения на разных языках.
- Тверская областная библиотека <http://www.library.tver.ru/> — Здесь представлены такие проекты, как «Творчество библиотекарей» и «Тверское книгоиздание», где можно познакомиться с произведениями тверских поэтов, прозаиков и даже философов.
- Публичная библиотека Вадима Ершова <http://publ.lib.ru/publib.html> - портал авторов OCR и редакций электронных текстов; авторов электронных произведений и переводов.

W10

Браузер

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Содержание

Веб-обозреватель

История развития

Популярные браузеры

Менее популярные браузеры

Текстовые браузеры

Браузеры для мобильных телефонов

Веб-обозреватель или бра́узер (из англ. Web browser, по-русски также — бро́узер) — это программное обеспечение для просмотра веб-сайтов, то есть для запроса веб-страниц из Паутины, для их обработки и вывода, и для реализации перехода от одной страницы к другой.

Большинство браузеров также наделены способностями к просмотру оглавления FTP-серверов.

Браузеры постоянно развивались со времён зарождения Всемирной паутины, и с её ростом становились всё более важной программой типичного персонального компьютера. Ныне браузер — комплексное приложение для обработки и вывода разных составляющих веб-страницы, и для предоставления интерфейса между веб-сайтом и его посетителем.

Практически все популярные браузеры распространяются бесплатно или «в комплекте» с другим приложением: Internet Explorer (как часть Windows), Mozilla Firefox (свободное ПО), Opera (бесплатно, начиная с версии 8.50), Safari (как часть Mac OS).

История развития

Первым распространённым браузером с графическим интерфейсом был NCSA Mosaic, затем на долгое время рынок монополизировал Netscape Navigator. В 1995 году компания Microsoft выпустила Windows 95, включавшую Internet Explorer 3.0, и этот момент можно считать началом войны браузеров, закончившейся полным падением Netscape и триумфом Internet Explorer, занявшего в итоге более 95 % рынка. Впрочем, погибая, Netscape нанесла удар в спину Microsoft, выпустив исходный код своего браузера под свободной лицензией MPL (Mozilla Public License). На его основе были созданы новые браузеры Mozilla и Mozilla Firefox. Последний постепенно набирает популярность. В 2005 году браузер Opera также стал распространяться бесплатно.

Война браузеров была бы исключительно коммерческим делом корпораций, если бы основным приёмом в борьбе не стало добавление специфических, нестандартных возможностей к браузеру. Наибольшие различия возникали в поддержке Javascript — языка сценариев, придающего интерактивность документам. В результате многие документы были «оптимизированы» для конкретного браузера и совершенно не читались в другом. WWW-Консорциум принимает множество тщательно обсуждаемых стандартов (различных версий HTML, Javascript, CSS и др.), но соблюдение этих стандартов полностью ложится на разработчиков браузеров. В последние годы уровень поддержки стандартов значительно вырос, и из современных браузеров только Internet Explorer (предпоследняя, шестая, версия которого вышла в 2001 году) имеет серьёзные недостатки в их поддержке (а последняя — седьмая, вышедшая 18 октября 2006 года, еще не достаточно исследована на предмет соответствия стандартам).

В локализованных версиях операционных систем семейства Windows (Microsoft) браузеры именуются просто обозревателями, обозревателями сети или веб-обозревателями.

Популярные браузеры

Mozilla Firefox

Opera
Internet Explorer
Maxthon — по сути программная оболочка для Internet Explorer
Safari — основан на коде Konqueror
Менее популярные браузеры
Netscape Navigator
Konqueror
Galeon
Epiphany
Kazehakase
Charon
Arachne
K-Meleon
Текстовые браузеры
Lynx
Links
W3M
Netrik
Elinks
Internet Browser
Браузеры для мобильных телефонов
Opera Mini

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Браузер>

W11

Кубок Яндекса

Материал из Википедии — свободной энциклопедии
Логотип игры

Кубок Яндекса (Открытый Кубок России по поиску в Интернете)— соревнование по скоростному поиску в Интернете, проводимое компанией Яндекс с 2001 года. В 2006 году Кубок прошёл в седьмой раз. Победитель Кубка получает звание «Человек, который нашёл всё», сам Кубок Яндекса, а также некоторый приз.

1 Суть игры

2 Зачёты в Кубке

3 Победители

4 Региональные и другие Кубки

5 Примеры заданий

6 Ссылки

Суть игры

Кубок Яндекса

Идея Кубка состоит в том, что участники соревнуются в умении быстро находить в Интернете ответы на поставленные вопросы.

Кубок проходит в три тура: два заочных и очный финал. Играть в первом туре может любой желающий, зарегистрировавшийся на сайте Кубка. В первом туре по расписанию проводится шесть игр, причём игрок может принять участие в нескольких: в зачёт идёт лучший результат. Игра длится один час и представляет собой 20 вопросов, поочередно сменяющих друг друга; таким образом, на поиск ответа даётся три минуты. В ответе обязательно должна быть указана ссылка на страницу, содержащую ответ, и собственно сам текст ответа. При этом ответ участника не обязательно должен совпадать с ответом организаторов: главное, чтобы он был указан на найденной странице. Во время игры участник может пользоваться любой поисковой системой. За каждый верный ответ игрок получает один балл.

Во второй тур проходят 100 игроков, показавших лучшие результаты по количеству очков, а также все игроки, набравшие столько же баллов, сколько и игрок на сотом месте. Второй тур состоит из двух частей; в разных Кубках проводились различные типы игр. В VI Кубке, к примеру, второй тур состоял из «Поиска объекта» и «Списков». Каждая часть состояла из шести вопросов и продолжалась 30 минут. В «Поиске объекта» игрок должен был найти текст или изображение заданного документа, а в «Списках» — продолжить данный организаторами список, дав по возможности полные перечни элементов. Каждый объект оценивался в 1 балл, а максимальная оценка за список равнялась 2 баллам.

В финал проходят 8 игроков — победителей второго тура. 9-й игрок определяется жеребьёвкой среди присутствующих на финале 20 игроков, занявших следующие 20 мест во втором туре (в VII Кубке 9-й игрок определялся Интернет-жеребьёвкой). Финал состоит из двух частей: многоборья и забега призёров. Многоборье представляет собой три игры из 5 заданий, длящихся 15 минут каждая: на поиск картинок, сайтов организаций и объектов для скачивания (софт, музыка, видео и т. п.). По итогам каждой игры определяется победитель, который войдёт в тройку финалистов (в VII Кубке тройка финалистов определялась по итогам всех трёх игр).

Оканчивается Кубок забегом призёров. Тройка финалистов разыгрывает первые места: они последовательно отвечают на вопросы, причём получить доступ к следующему вопросу можно только правильно ответив на текущий.

Зачёты в Кубке

С IV Кубка проводятся отдельные зачёты:

Региональный. По итогам первого тура награждается игрок, показавший лучший результат в своём регионе (при наличии не менее 20 игроков из региона)

Юниорский. Отдельный зачёт для игроков, не достигших 18 лет (что не мешает им одновременно участвовать и в общем зачёте). По итогам первого тура в очный финал проходили 20 юниоров, показавших лучший результат. В VII Кубке финал для юниоров не проводился.

Командный. Был проведён единственный раз в V Кубке. Команды состояли из трёх человек; в финал проходили три команды, показавшие лучший результат в первом туре. Этот зачёт не оправдал себя, и официально командная игра запрещена.

Победители Общего зачёта

Кубок Победитель Приз

I (2001 г.) Антон Носик ЖК-Монитор SyncMaster 770TFT

II (2001 г.) Владимир Степанов Поездка на двоих на этап чемпионата «Формула-1» в Монако

III (2002 г.) Александр Соболев Ноутбук Fujitsu-Siemens Amilo

IV (2003 г.) Михаил Юцис Автомобиль PEUGEOT 206

V (2004 г.) Алексей Чарыков Автомобиль Šcoda Octavia

VI (2005 г.) Игорь Маханёк 502 тысячи рублей

VII (2006 г.) Игорь Маханёк 601 тысяча рублей

Юниорский зачёт

IV (2003 г.) Максим Адров Телефон Sony Ericsson T68i

V (2004 г.) Даниил Квашенников Телефон Nokia 6670

VI (2005 г.) Антон Сомин Коммуникатор Samsung i700

VII (2006 г.) Григорий Ганкин Очный финал не проводился

Командный зачёт

V (2004 г.) Команда Мариинского театра Видеокамеры Panasonic NV-GS15GC-S

Региональные и другие Кубки

Кроме самого Кубка Яндекса, при поддержке Яндекса проводятся и разнообразные региональные Кубки. Первым региональным соревнованием был Кубок Netrix в Израиле, проведённый в июле-августе 2003 года. За ним последовали школьные и общие Кубки в различных городах России: Махачкале, Саратове, Новосибирске, Кирове, Санкт-Петербурге и многих других, а также в Минске (Беларусь), Львове (Украина) и Менло-Парке (Калифорния, США). В феврале 2006 и марте 2007 годов Институт гуманитарного образования (ИГУМО) проводил соревнования для абитуриентов с главным призом — поступлением и бесплатным обучением. Тогда же Яндексом был проведён школьный командный Кубок. А в декабре 2006 года в Норвегии прошёл первый нерусскоязычный Кубок по поиску — Norgesmeesterskap i søk. На сайте Кубка проводятся поисковые зачёты, в которых может принять участие любой желающий в любое время. Зачёт состоит из десяти случайно выбранных вопросов; его результат ни на что не влияет.

Примеры заданий

Из первого тура:

Назовите отца и сына, вместе получивших Нобелевскую премию.

В какое время, согласно примете, не принято начинать партию в спортивной игре, принадлежности для которой взял с собой на Луну Алан Шепард?

Назовите телефон отдела гражданской обороны и чрезвычайных ситуаций Урюпинска.

Чем смазывают большие конечности *Stylodipus Allen G.*?

Из второго тура:

Поиск объекта:

Изображение машины, производящая шум для индуистских церемоний.

Расписание работы Госдумы РФ 29 ноября 2002 года.

Списки:

Виссарион Белинский, Николай Чернышевский ... (и другие корабли одной серии)
Награды В. В. Путина
http://ru.wikipedia.org/wiki/Кубок_Яндекса

W12

Yahoo!

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Yahoo! (NASDAQ: YHOO) — американская компания, предоставляющая ряд сервисов, объединённых интернет-порталом Yahoo! Directory; портал включает в себя популярный сервис электронной почты Yahoo! Mail, один из старейших и наиболее популярных в Интернете. Не так давно была запущена новая версия почтового интерфейса, основанная на AJAX (см. русскоязычный обзор нового интерфейса).

Компания Yahoo! была основана аспирантами Стэнфордского университета Дэвидом Фило (англ. David Filo) и Джерри Янгом (англ. Jerry Yang) в январе 1994 года; стала корпорацией 2 марта 1995 года. Головной офис компании находится в городе Саннивэйл (англ. Sunnyvale), штат Калифорния, США.

Согласно статистике Alexa Internet и Netcraft, на сегодняшний день Yahoo! — первый по посещаемости веб-сайт в сети Интернет. Глобальная сеть веб-сайтов Yahoo! обрабатывает 3,4 млрд. запросов веб-страниц в день (данные на октябрь 2005).

Содержание

1 История проекта

1.1 Ранняя история (1994-1996). Происхождение названия.

1.2 Период бурного роста (1997-1999).

1.3 Yahoo! в период «бума дот-комов» (2000-2001).

1.4 Yahoo! после «бума дот-комов» (2002-2006).

1.5 Настоящее и будущее Yahoo! (2007-).

2 См. также

3 Ссылки

История проекта

Ранняя история (1994-1996). Происхождение названия.

В январе 1994 года аспиранты Стэнфордского университета Дэвид Фило (англ. David Filo) и Джерри Янг (англ. Jerry Yang) создали веб-сайт, который назывался «Путеводитель Джерри по Всемирной Паутине». «Путеводитель» представлял собой каталог других сайтов. В апреле 1994 года сайт был переименован в Yahoo!. Существует две версии происхождения названия. Согласно первой, слово было взято из книги Джонатана Свифта «Путешествия Гулливера» и означает «грубый», «неотесанный». Согласно второй, Yahoo! это акроним, образованный от фразы «Еще один иерархический неотесанный (неофициальный) прорицатель» (англ. Yet Another Hierarchical Officious Oracle). URL сайта был следующим: <http://akebono.stanford.edu/yahoo> Однако, к тому времени Yahoo уже был зарегистрированной торговой маркой соуса для барбекю, поэтому к названию был добавлен восклицательный знак. Янг и Фило быстро оценили коммерческий потенциал проекта и 2 марта 1995 года основали корпорацию Yahoo!

Период бурного роста (1997-1999).

В конце 90-х годов 20 века крупнейшие поисковики, такие как MSN, Lycos, Excite и Yahoo! росли с большой скоростью. Для того, чтобы пользователи проводили больше времени на этих порталах, вводится большое количество новых сервисов. 8 марта 1997 года Yahoo! приобретает сервис RocketMail - один из первых бесплатных почтовых сервисов. Так появился сервис Yahoo!Mail. Кроме того, Yahoo! приобретает сервисы ClassicGames.com, который становится основой для Yahoo! Games, и eGroups, ставший впоследствии Yahoo! Groups. Наконец, 21 июля 1999 года Yahoo! вводит сервис для обмена мгновенными

сообщениями Yahoo! Messenger.

Yahoo! в период «бума дот-комов» (2000-2001).

7 февраля 2000 года Yahoo.com подвергся DDoS атаке и на несколько часов приостановил работу. Из других значимых событий периода «бума дот-комов» можно отметить анонсированное СМИ слияние компаний Yahoo! и eBay. И хотя сделка не состоялась, компании договорились о маркетинговом альянсе шестью годами спустя, в 2006.

Yahoo! после «бума дот-комов» (2002-2006).

Yahoo! стал одной из немногих крупных Интернет-компаний, выживших после «крушения дот-комов». После выхода из сложившегося кризиса (26 сентября 2001 года курс акций Yahoo! достиг своего исторического минимума - \$8,11) Yahoo! взялась за рынок телекоммуникаций. 3 июня 2002 года Yahoo! и SBC запустили на американском рынке национальный Dialup сервис, а 23 августа 2005 года совместно с компанией Verizon Yahoo! запускает общенациональный DSL сервис. В конце 2002 года Yahoo! начинает приобретение других поисковых систем - Inktomi, а в 2003 году - Overture services, Inc., AltaVista и AllTheWeb. 18 февраля 2004 года Yahoo! прекращает использование поисковой технологии Google и переходит на свою собственную. В 2005-2006 годах Yahoo! запустил сервисы Yahoo!Music, Flickr и Yahoo! 360° и приобрел ряд социальных сервисов - blo.gs, Upcoming.org, del.icio.us и webjay.

Настоящее и будущее Yahoo! (2007- *).

В настоящее время в стадии бета-версии находится Yahoo!Next - основа будущих технологий Yahoo!

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Yahoo!>

W13

Текст

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

У этого термина существуют и другие значения, см. Текст (значения).

Текст — это упорядоченный набор слов, предназначенный для того, чтобы выразить некий смысл. В лингвистике термин используется в широком значении, включая в себя и устную речь. Восприятие текста изучается в рамках лингвистики текста и психолингвистики.

Содержание

1 Признаки текста

1.1 1. Членимость

1.2 2. Смысловая цельность текста

1.3 3. Связность текста

2 См. также

Признаки текста

1. Членимость

Текст состоит из нескольких предложений. Одно предложение, даже очень распространённое, сложное, текстом назвать нельзя, поскольку текст можно расчленить на самостоятельные предложения, а части предложения сочетаются по законам синтаксиса сложного предложения, но не текста.

Главный тезис — текст состоит из двух или нескольких предложений.

2. Смысловая цельность текста

В смысловой цельности текста отражаются те связи и зависимости, которые имеются в самой действительности (общественные события, явления природы, человек, его внешний облик и внутренний мир, предметы неживой природы и т. д.).

Единство предмета речи — это тема высказывания. Тема — это смысловое ядро текста, конденсированное и обобщённое содержание текста.

Понятие «содержание высказывания» связано с категорией информативности речи и присуще только тексту. Оно сообщает читателю индивидуально-авторское понимание отношений между явлениями, их значимости во всех сферах жизни. Здесь может быть два вида информации:

содержательно-фактуальная

содержательно-концептуальная

Эти две разновидности информации называют темой¹ и основной мыслью текста. Весь отбор материала подчинён задаче передать основную мысль высказывания. Другими словами, не только тема, но и основная мысль объединяют предложения текста и придают ему смысловую цельность.

В большом тексте ведущая тема распадается на ряд составляющих подтем; подтемы членятся на более дробные, на абзацы (микротемы).

Завершённость высказывания связана со смысловой цельностью текста. Показателем законченности текста является возможность подобрать к нему заголовок, отражающий его содержание.

Таким образом, из смысловой цельности текста вытекают следующие признаки текста:
Текст — это высказывание на определённую тему;
В тексте реализуется замысел говорящего, основная мысль;
Текст любого размера — это относительно автономное (законченное) высказывание;
К тексту можно подобрать заголовок;
Правильно оформленный текст обычно имеет начало и конец.

3. Связность текста

Основная задача связности текста - расставить предложения в такой последовательности, которая отражает логику развития мысли (повторяющиеся слова, личные и указательные местоимения, синонимы — внешние скрепы для связи предложений в тексте; в большом тексте — тома, части, главы, параграфы). Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования.- М., "Наука", 1981.

<http://ru.wikipedia.org/wiki/Текст>

W14

Бит в секунду

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Бит в секунду, бит/с (англ. bits per second, bps) — базовая единица измерения скорости передачи информации, используемая на физическом уровне сетевой модели OSI или TCP/IP.

На более высоких уровнях сетевых моделей, как правило, используется более крупная единица — байт в секунду (Б/с или Bps, от англ. bytes per second) равная 8 бит/с.

В отличие от бодов (англ. baud; при двоичном кодировании боды также обозначают количество бит в секунду), битами в секунду измеряется эффективный объём информации, без учёта служебных битов (стартовые/стоповые/чётность) применяемых при асинхронной передаче. В некоторых случаях (при синхронной двоичной передаче) скорость в бодах может быть равной скорости в битах в секунду.

Производные единицы

Для обозначения больших скоростей передачи применяют более крупные единицы, образованные с помощью приставок системы Си кило-, мега-, гига- и т. п. получая:

- Килобиты в секунду — Кбит/с (Kbps)
- Мегабиты в секунду — Мбит/с (Mbps)
- Гигабиты в секунду — Гбит/с (Gbps)

К сожалению, в отношении трактовки приставок существует неоднозначность. Встречается два подхода:

- при одном, килобит трактуется как 1000 бит (как килограмм или километр), мегабит как 1000 килобит и т. д. Основной довод сторонников такого подхода — отсутствие сложности в вычислениях. Напр., мало кто без калькулятора скажет сколько будет один (или полтора) мегабита в битах, (при 1 Мбит/с = 1024 кбит/с = 1024 × 1024 бит/с). Кроме того, в Системе СИ приставка «кило» определена как 1000, а не 1024.
- при другом подходе, килобит трактуется как 1024 бита (как килобайт), мегабит как 1024 килобита и так далее. Основной довод — соответствие с традиционными для вычислительной техники килобайтами (1024 байта), мегабайтами и т. п. Так чтобы 8 кбит/с = 1 КБ/с (а не 0,9765625).

Кроме обычных для религиозных войн обвинений в некомпетентности, сторонники «компьютерного» подхода могут рассматривать существование противоположного подхода как теорию заговора производителей с целью обмана пользователей (так как 1000 меньше чем 1024).

Применяются оба подхода, хотя для бита правильным считается «стандартный» подход, в отличие от байта, с которым «компьютерный» подход признают основным за традиционность. К битах, «компьютерный» подход применяют, преимущественно в компьютерной технике и программах.

ГОСТ 8.417-2002 («Единицы величин»), определяет килобит равный 1000 бит согласно системе СИ, так как исключение (то есть 1024 вместо 1000) делается только для байта.

Пример соответствия единиц при том и другом подходе приведены в таблице:

Значение производных единиц

Единица	Сокращение	"стандартный" подход	"компьютерный" подход
килобит	Кбит или кбит, Kbps	103 = 1 000	210 = 1 024
мегабит	Мбит	106 = 1 000 000	220 = 1 048 576
гигабит	Гбит	109 = 1 000 000 000	230 = 1 073 741 824

Некоторые люди и организации избегают неоднозначности, употребляя выражения «тысяча бит» вместо «килобит» и т. п.

W15

Бернерс-Ли, Тим

Материал из Википедии — свободной энциклопедии

Сэр Тим Бернерс-Ли

Сэр Тимоти Джон Бернерс-Ли (англ. Sir Timothy John «Tim» Berners-Lee; род. 8 июня 1955) знаменитый британский учёный, изобретатель URI, URL, HTTP, HTML, изобретатель Всемирной паутины (совместно с Робером Кайо) и действующий глава Консорциума Всемирной паутины. Автор концепции семантической паутины. Автор множества других разработок в области информационных технологий.Содержание [убрать]

1 Биография

2 Изобретения

3 Звания

4 Награды

5 Ссылки

Биография

Тим Бернерс-Ли родился в Лондоне (Англии). Его родители, Конвэй Бернерс-Ли и Мэри Ли Вудс оба были математиками и трудились над созданием «Manchester Mark I», одного из первых компьютеров. Тим учился в школе Эмануэль в городе Вэндсворте, затем в Королевском колледже в Оксфорде. Там он собрал свой первый компьютер на базе процессора M6800 с телевизором вместо монитора. Один раз Тим и его друг были пойманы при проведении хакерской атаки, за это они были лишены права пользоваться университетскими компьютерами.

После окончания Оксфордского университета в 1976 году Бернерс-Ли поступил на работу в компанию «Plessey Telecommunications Ltd» в графстве Дорсет. Там он проработал два года, занимаясь в основном системами распределённых транзакций.

В 1978 году Бернерс-Ли перешёл в компанию «D.G Nash Ltd», где занимался программами для принтеров и создал подобие многозадачной операционной системы.

Затем он полтора года проработал в Европейском совете по ядерным исследованиям (фр. Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire, CERN) консультантом по программному обеспечению. Именно там, в Женеве (Швейцария), он для собственных нужд написал программу «Энквайр» (англ. «Enquire», можно вольно перевести как «Дознаватель»), которая использовала случайные ассоциации и заложила концептуальную основу для Всемирной паутины.

С 1981 по 1984 год Тим Бернерс-Ли работал в компании «Image Computer Systems Ltd» системным архитектором.

В 1984 году он получил стипендию в CERN и занялся там разработкой распределённых систем для сбора научных данных. В это время он работал над системой «FASTBUS» и разработал свою систему RPC (англ. Remote Procedure Call, удалённый вызов процедуры).

В 1989 году, работая в CERN над внутренней сетью организации, Бернерс-Ли предложил глобальный гипертекстовый проект, ныне известный как Всемирная паутина. Проект был утверждён и реализован.

С 1991 по 1993 год Тим Бернерс-Ли продолжал работу над Всемирной паутиной. Он собирал отзывы от пользователей и координировал работу Паутины. Тогда он впервые предложил для широкого обсуждения свои первые спецификации URI, HTTP и HTML.

В 1994 году Бернерс-Ли стал главой кафедры Основателей «3Com» в Лаборатории информатики MIT. Он и сейчас является там ведущим исследователем. После слияния Лаборатории информатики с Лабораторией искусственного интеллекта в Массачусетского института технологий образовалась хорошо известная Лаборатория информатики и искусственного интеллекта (CSAIL).

В 1994 году он основал Консорциум Всемирной паутины при Лаборатории информатики (англ. Laboratory for Computer Science, LCS) MIT. С тех пор и по сей день Тим Бернерс-Ли возглавляет этот консорциум. Консорциум занимается разработкой и внедрением стандартов для Интернета. Консорциум ставит перед собой задачу полностью раскрыть потенциал Всемирной паутины, сочетая стабильность стандартов с их быстрой эволюцией.

В декабре 2004 года Тим Бернерс-Ли стал профессором Саузгемптонского университета. При серьёзной поддержке университета он надеется осуществить проект семантической паутины.

Сейчас сэр Тим живёт в пригороде Бостона с женой и двумя детьми, часто бывает в разъездах по всему миру.

Изобретения

В 1989 году, работая в CERN, Бернерс-Ли предложил проект, известный как Всемирная паутина (англ. World Wide Web). Проект подразумевал публикацию гипертекстовых документов, связанных между собой гиперссылками, что облегчило бы поиск и консолидацию информации. Проект Паутины был предназначен для учёных CERN и первоначально использовался во внутренней сети CERN. Для осуществления проекта Тимом Бернерсом-Ли (совместно с его помощниками) были изобретены идентификаторы URI (и, как частный случай, URL), протокол HTTP и язык HTML. Эти технологии легли в основу современной Всемирной паутины. В период с 1991 по 1993 год Бернерс-Ли усовершенствовал технические спецификации стандартов и опубликовал их.

В рамках проекта Бернерс-Ли написал первый в мире веб-сервер «httpd» и первый в мире гипертекстовый веб-браузер, называвшийся «WorldWideWeb». Этот браузер был одновременно и WYSIWYG-редактором (англ. WYSIWYG от What You See Is What You Get, «что видишь, то и получишь»), его разработка была начата в октябре 1990 года, а закончена в декабре того же года. Программа работала в среде «NeXTStep» и начала распространяться по Интернету летом 1991 года.

Первый в мире веб-сайт Бернерс-Ли создал по адресу <http://info.cern.ch/>, теперь сайт хранится в архиве. Этот сайт появился он-лайн в Интернете 6 августа 1991 года. На этом сайте описывалось что такое Всемирная паутина, как установить веб-сервер, как заполучить браузер и т. п. Этот сайт также являлся первым в мире интернет-каталогом, потому что позже Тим Бернерс-Ли разместил и поддерживал там список ссылок на другие сайты.

Главный литературный труд Бернерса-Ли — это книга «Плетя паутину: истоки и будущее Всемирной паутины» (англ. «Weaving the Web: Origins and Future of the World Wide Web», Texere Publishing, 1999, ISBN 0752820907). В этой книге он рассказывает о процессе создания Паутины, её концепции и своём видении развития Интернета. В этом основополагающем труде автор говорит о нескольких важных принципах:

Возможность редактировать информацию Паутины не менее важна, чем возможность просто лазать по ней. В этом смысле Бернерс-Ли очень рассчитывает на концепцию WYSIWYG, хотя Wiki — это тоже шаг в нужном направлении.

Компьютеры могут быть использованы для «фоновых процессов», помогающих людям работать сообща.

Каждый аспект Интернета должен работать как паутина, а не как иерархия. В этом смысле очень неприятным исключением является система имён доменов (англ. Domain Name System, DNS), управляемая организацией ICANN.

Учёные-компьютерщики несут не только техническую ответственность, но и моральную.

Ещё одна книга Бернерса-Ли называется «Прядя семантическую паутину: полное раскрытие потенциала Всемирной паутины» (англ. «Spinning the Semantic Web: Bringing the World Wide Web to Its Full Potential», The MIT Press, 2005, ISBN 026256212X). В этой книге он раскрывает концепцию семантической паутины, в которой он видит будущее Интернета.

Семантическая паутина — это надстройка над существующей Всемирной паутиной, которая призвана сделать размещённую в сети информацию более понятной для компьютеров. При

этом каждый ресурс на человеческом языке был бы снабжён описанием, понятным компьютеру. Семантическая паутина открывает доступ к чётко структурированной информации для любых приложений, независимо от платформы и независимо от языков программирования. Программы смогут сами находить нужные ресурсы, классифицировать данные, выявлять логические связи, делать выводы и даже принимать решения на основе этих выводов. При широком распространении и грамотном внедрении семантическая паутина может вызвать революцию в Интернете.

http://ru.wikipedia.org/wiki/Бернерс-Ли%2C_Тим