

MINI GLOSSAIRE INFORMATIQUE

1 • sur l'informatique en général

2 • sur internet

1 • SUR L'INFORMATIQUE EN GÉNÉRAL

Application : (cf. logiciel)

Barre de défilement : (cf. curseur de fenêtre)

Barre des menus : Située sur toute la largeur supérieur du " bureau* " (écran) elle propose un certain nombre de fonctionnalités et de commandes (menus). Généralement, chacune d'elle cache un menu déroulant (sous-menu) qui apparaît lorsque l'on maintient un " clic* " " souris* " dessus. Sans relâcher on fait alors descendre la souris sur la fonction détaillée souhaitée (qui se sélectionne en sombre) et on relâche pour l'activer. C'est là que l'on trouve par ex. " copier* ", " coller* ", " enregistrer* " mais aussi d'autres possibilités propres au " logiciel* " utilisé, comme la correction orthographique dans un " traitement de texte* ", etc.

Bit : (binary digit) unité binaire de base de valeur 0 (le courant de passe pas) ou 1 (le courant passe) constituant la codification informatique primaire. Partie d'un " Octet* "

Bogue : erreur ou approximation dans la réalisation initiale (programmation) d'un " logiciel* " pouvant occasionner quelques dysfonctionnements ou " plantages* ".

Booter : (cf. démarrage)

Bureau : interface laissant imaginer un espace virtuel de travail. C'est le fond d'écran d'un ordinateur en état de fonctionner où peuvent apparaître les " icônes* " des " logiciels* ", des " fichiers* " et des " dossier* ".

CD : (Compact disk). C'est le nouveau support transportable pour la " mémoire de stockage* " en passe de détrôner la " disquette* ". Il a une capacité très nettement supérieur. Il nécessite un " lecteur* " adapté suivant les cas. On distingue le CD ROM (cf. ce mot) qui est enregistré une fois pour toutes (mais il existe des CD enregistrables soit une fois, soit indéfiniment, qui nécessitent de se procurer un graveur en " périphérique* "). Les lecteurs CD ROM lisent généralement aussi les CD audio (chanson/musique). Avec les CD DVD (digital versatil disk) et un lecteur spécifique il est également possible de lire les CD vidéo.

Clic ou cliquer : Action d'appuyer avec l'index (généralement) sur l'une des terminaisons mobiles de la " Souris* ". Les souris des " PC* " en ont deux tandis que les " Macs* " en ont qu'une seule en standard. Cliquer une fois et relâcher permet de sélectionner un " icône* " (" fichier* ", " dossier* ", " logiciel* "). Cliquer une fois, sans relâcher, permet de se saisir d'un icône et de le déposer après avoir fait mouvement à l'endroit souhaité lorsque l'on relâche. Cliquer une fois et parcourir, sans relâcher, une partie de texte permet de sélectionner cette partie lorsque l'on relâche. Cliquer deux fois permet généralement " l'ouverture* " d'un " icône* ".

Coller : fonction consistant à donner une destination à des données (texte ou image) ayant fait précédemment l'objet d'un " copier* ". Par ex., on choisit le lieu de destination en plaçant le " curseur* " de traitement de texte à l'endroit voulu et en le fixant par un clic souris puis on clique sur coller (sous-menu) dans la " barre des menus* ". Tant que le document ainsi modifié n'a pas été sauvegardé, ces données restent en " RAM* ".

Connectique : (cf. port) Ensemble des moyens de connexion matériels et " logiciels* " des ordinateurs (cartes, câble et matériel d'interface) entre eux ou avec les différents réseaux (électrique, PTT, etc.)

Copier : fonction de transfert provisoire en copie de tout ou partie d'un texte ou d'une image, dans la " RAM* " de l'ordinateur dans l'attente de le " coller* ". Il faut préalablement sélectionner la partie à copier en l'assombrissant avec la souris en maintenant l'une des touches enfoncées (clic prolongé) puis on clique sur copier (sous-menu) dans la " barre des menus* ".

Corbeille : (ou poubelle) Elle permet par le " glissement " de l'objet concerné, soit d'éjecter disquette ou CD notamment, soit de détruire (effacer) un fichier, dossier, logiciel qui était jusque là dans la " mémoire de stockage* ". L'opération n'est réellement terminée que lorsque la fonction " vider la corbeille " a été faite ensuite.

Curseur :

- Le curseur de traitement de texte (petite barre verticale sur l'écran) correspond au déplacement de la souris chaque fois que l'ordinateur est en mode texte, notamment lorsque est ouvert un traitement de texte, ou la fonction texte dans un tableur ou un logiciel de dessin, etc. On place le curseur là où on veut commencer à taper du texte. Ensuite, il faut fixer le curseur à l'endroit choisi en cliquant avec la souris et commencer à taper le texte après avoir relâché la souris.

- les curseurs des fenêtres se trouvent à droite et en bas de chaque fenêtre au sein de la barre de défilement. Ils servent à faire défiler le contenu de la fenêtre de gauche à droite ou de bas en haut. Ils doivent être saisis par la flèche de la souris, fixer en continu le temps du déplacement du curseur. Le même effet peut être obtenu en maintenant la souris cliquée sur les flèches qui se trouvent également sur les bords de la fenêtre.

Démarrage : (cf. Booter et installation). Pour qu'un ordinateur soit en état de fonctionner il faut qu'il ait effectué son démarrage. Il effectue cette opération à chaque fois qu'il est rallumé mais il ne peut le faire que si un " système* " a fait l'objet d'une " installation* " sur son disque dur. La " ROM* " lui permet de le vérifier et de lire le système qui lui-même termine le démarrage. En cas de " plantage* ", il faut parfois redémarrer l'ordinateur; On dit alors que l'on a booté ou rebooté.

Disque dur : C'est le supports principal de la " mémoire de stockage* " et celui qui a les plus grandes capacités (plusieurs dizaines de " gigaoctets* "). Actuellement, tous les ordinateurs en ont un en interne. Il est possible d'en ajouter un supplémentaire en " périphérique* ".

Disquette : C'est un des supports de la " mémoire de stockage* ". De faible capacité (1,4 Mo) elle avait l'avantage d'être aisément transportable et permettait avantageusement l'échange de données d'un ordinateur à un autre jusqu'au développement d'internet et des " CD* ". Elle nécessite un " lecteur* " adapté. Les disquettes doivent faire l'objet d'un " formatage* " pour être reconnues du " système* " concerné

Document : (cf. fichier)

Dos : (cf. système)

Dossiers : sorte de classeur ou tiroir virtuel dans lequel on peut ranger soit d'autres dossiers (sur le principe des poupées russes), soit seulement des " fichiers* " ou les deux. On procède soit en faisant glisser leur " icône* " sur celui du dossier, soit en ouvrant leur " fenêtre* ".

Dupliquer : opération consistant au même endroit et sur le même support à reproduire un clone d'un " icône* " (" fichier* ", " dossier* " ou logiciel* "). Se réalise simultanément la fonction " copier* ", " coller* ", et " enregistrer* ".

Enregistrer : (cf. sauvegarder)

Fenêtre : Ce sont des interfaces, soit des espaces de travail d'un " logiciel* " donné (traitement de texte, tableur ou dessin, etc.), soit des espaces de visualisation (internet...) soit des espaces de rangement (intérieur d'un " dossier* "). Elles peuvent être fermées en cliquant avec la souris dans le petit carré situé au coin supérieur gauche de la fenêtre. Elles peuvent être agrandies ou réduites en fixant avec la souris le coin inférieur droit et en bougeant la souris jusqu'à la taille désirée. Elles peuvent être déplacées en fixant avec la souris l'un des endroits de la bordure supérieure jusqu'à l'emplacement voulu. Pour faire défiler le contenu (cf. curseur).

Fichiers : (ou document). C'est le résultat de votre travail produit avec un " logiciel* " donné. Le fichier ne peut ensuite être ouvert que par le logiciel d'origine (mais éventuellement dans un autre ordinateur si ce dernier possède le même logiciel). En cliquant avec la souris sur " l'icône* " du fichier, ce dernier appelle parfois de lui-même le logiciel générateur qui va l'ouvrir. Sinon, il faut préalablement ouvrir ce logiciel, aller dans la " barre des menus* " pour cliquer sur la fonction ouvrir (sous-menu) qui vous offre la possibilité de sélectionner le fichier concerné.

Formatage : (cf. disquette)

Giga octet (Go) : = 1 milliards d' " octets* " environ

Glisser (faire) : opération consistant, avec la souris, à fixer un " icône* " (de fichier, de dossier ou de logiciel) et à le déplacer, par exemple pour le copier automatiquement là où la souris s'est immobilisé (par exemple sur une autre " disquette* "). Dans ce cas, l'icône concernée revient à sa place d'origine tout en ayant été simultanément copiée, collée et enregistrée par ailleurs, ce qui est une façon de " dupliquer* ".

Hard : En informatique et dans l'ordinateur, c'est toute la partie " mécanique " et matérielle, pour l'essentiel, le contenant, par opposition au " soft* ".

Horloge : composant interne d'un ordinateur contrôlant la fréquence de fonctionnement du " processeur* ". On apprécie ce dernier en fonction de sa vitesse d'horloge énoncée en Megahertz. Exemple : un pentium III 400 a une vitesse de 400 Mgh

Lecteur : appareil permettant de lire suivant les cas, les différents supports. Actuellement les ordinateurs comportent généralement un lecteur de disquette et un lecteur de CD intégrés. Les lecteurs de disquettes standards sont à la fois lecteur/enregistreur (donc " périphériques* " d'entrée et de sortie). Pour les CD, certains sont aussi graveurs. Il est aussi possible d'en ajouter en périphérie externe.

Logiciel : (ou application, ou programme). C'est une configuration intellectuelle sous forme d'ordres codés ayant été programmée pour remplir une fonction spécialisée. Le principal logiciel est le " Système* ". Les autres logiciels sont principalement spécialisés en bureautique (" traitement de texte* ", " tableur* ", base de données), dans le domaine graphique et vidéo et les jeux. Pour fonctionner ils doivent faire l'objet d'une " installation* ". Ils se visualisent alors, entre autre, sous forme " d'icône* " et permettent " l'ouverture " d'une " fenêtre " de travail.

Installation : Opération consistant à " enregistrer* " sur le " disque dur* " un " logiciel* " et tous ses accessoires. L'opération réclame parfois un " logiciel* " d'installation, plus généralement une simple action " glisser* "/ "enregistrer* ". Ensuite, l'installation n'est plus nécessaire tant que le logiciel reste enregistré sur le disque dur sauf si un dysfonctionnement de l'ordinateur vient à l'endommager ou s'il est nécessaire de le remplacer par une version plus récente, par exemple. L'installation du système est nécessaire pour que l'ordinateur fonctionne.

icône : Représentation virtuelle d'un " dossier* ", d'un " fichier* " ou d'un " logiciel* ". Ils peuvent être " déplacés ", " copiés* " et faire l'objet d'une " ouverture* " permettant l'apparition d'une " fenêtre* ".

Kilo octet (Ko) : = 1000 " octets* " (en fait exactement 1024)

Mac : (abréviation de Macintosh). Nom donné par la marque Apple à son " PC* " qui le premier a développé une interface utilisateur à base de " fenêtres* " et " d'icônes* " permettant un accès facile et intuitif à l'informatique jusque là réservé à des initiés. Ce concept fut finalement plus ou moins adapté aux PC avec " Windows* " bien que le Mac séduisit toujours autant les débutants et les professionnels de l'enseignement et des arts graphiques. Les machines PC et Mac sont équivalentes et aujourd'hui pratiquement compatibles grâce aux convertisseurs du Mac et à une certaine standardisation des " logiciels* ".

Méga octet (Mo) : = 1 million d' " octets* " environ

Mémoire morte : (cf. ROM)

Mémoire de stockage : C'est là où sont enregistrées toutes les données que l'on désire " sauvegarder* " (" logiciels* " et " fichiers* "). Il y en a de plusieurs sortes. Les plus usuels sont : " disques dur* ", " disquettes* " et " CD* ". Il existe aussi des cartouches dont certains lecteurs acceptent les disquettes (1,4 Mo et 120 Mo) et d'autres pas comme le format ZIP (250 Mo).

Mémoire vive : (cf. RAM).

Menu déroulant : (cf. Barre des menus)

Microprocesseur : (cf. processeur)

Octet (ou Bytes) : Un octet (o) est un mot de 8 " bits* ". il constitue l'unité de mesure de la capacité d'une " mémoire* ", mesure la taille prise en mémoire par un " logiciel* " par ex.

Ouverture : action de cliquer avec la souris (en principe deux fois) soit pour ouvrir la "fenêtre*" d'un "dossier*" (pour accéder à son contenu), soit d'ouvrir un "fichier*" (pour le lire ou y travailler), soit pour faire fonctionner un "logiciel*"

PC : (personal computer : littéralement, ordinateur personnel). Depuis la miniaturisation qui a vu la fin des gros ordinateurs partagés entre de multiples utilisateurs, tous les ordinateurs sont des PC. A l'origine ils fonctionnaient majoritairement selon un même standard. Avec son Macintosh, la marque Apple a développé un concept original qui s'est imposé comme une alternative. Bien qu'ils tendent à se rapprocher il y a donc pour l'instant deux types de plate-forme informatiques courantes : les PC et les "Mac*". Pour chacun, il faut des versions spécifiques des "périphériques*" et des "logiciels*", notamment.

Périphériques : Ce sont tous les appareils matériels devant (ou pouvant) être connectés à "l'unité centrale*", soit en sortie (écran-moniteur, haut-parleurs, imprimante, graveur, etc.) ou en entrée (clavier, souris, "lecteurs*", micros, caméra, tablettes graphiques, etc.). Certains comme le Modem ou les lecteurs/enregistreurs sont à la fois entrée et sortie.

Plantage : Lorsque les fonctions ordinaires de l'ordinateur sont paralysées notamment lorsque la "souris*" et le clavier deviennent inopérants ("bogue*", fausses manoeuvres, mémoire saturée, etc.). Un bouton permet généralement de "booter*" faute de quoi il suffit d'éteindre et rallumer l'ordinateur pour qu'il se réinitialise correctement.

Plate-forme : (cf. PC)

Port : C'est une interface "connectique*" terminée par une prise permettant la connexion des "périphériques*". Les anciens standards non compatibles entre eux sauf adaptateurs (Parallèle, Série, SCSI...) tendent à être remplacés par l'USB* (Universal serial bus) permettant la connexion de multiples périphériques et par le FireWire, adapté aux hauts débits réclamés par la photo et la vidéo numérique.

Poubelle : (cf. corbeille)

Processeur : littéralement le donneur d'ordre des procédures. C'est le coeur de l'ordinateur. Sa capacité s'apprécie selon la classe (le type) du processeur (pentium, pentium II et pentium III pour les PC ou PowerPC G3 et G4 pour les Macs) et la vitesse "d'horloge*". Il peut être épaulé par des coprocesseurs spécialisés (calculs, vidéo, etc.)

Progiciel (ou intégré) : C'est un logiciel* généraliste aux multiples fonctions, à la fois traitement de texte*, tableur*, logiciel de dessin, base de données. Le plus connu est ClarisWorks mais les grands logiciels de bureautique tel que Word tendent à étendre leurs fonctions pour répondre aux besoins du multimédia.

Programme : (cf. logiciel)

Puce : (cf. processeur)

RAM : (Random access memory). C'est la mémoire vive correspondant à la capacité de l'ordinateur de stocker provisoirement le travail effectué en temps réel. Elle est dite "volatile" car elle s'efface lorsque l'ordinateur est éteint ou qu'une panne survient, si elle n'a pas été "sauvegardée*" auparavant sur un support de "mémoire de stockage*". Il est possible de rajouter de la RAM à son ordinateur avec des barrettes mémoire pour travailler avec des "logiciels*" gourmands en mémoire vive rien que pour fonctionner.

ROM : (read only memory). C'est la mémoire dite morte parce qu'elle est inscrite une fois pour toute dans l'ordinateur. Elle est ni effaçable ni réinscriptible. Elle se trouve en partie dans le "processeur*". Ce sont les informations qu'elle contient qui permettent, par ex., de commencer le "démarrage*" de l'ordinateur avant que le "système*" ne soit installé.

Sauvegarder : (ou enregistrer) C'est l'action consistant à stocker un élément sur le disque dur (ou tout autre support de "mémoire de stockage*") afin de conserver son travail et qu'il ne soit pas effacé, ou pour disposer d'un "logiciel*" (cf. installation) ou pour "dupliquer*" un "fichier*" ou un "dossier*", etc.

Soft : En informatique et dans l'ordinateur c'est toute la partie "matière grise", notamment concrétisée par les "logiciels*", pour l'essentiel, le contenu, par opposition au "hard*".

Souris : "Périphérique*" de commande simplifiée de l'ordinateur, visualisé à l'écran par une flèche ou un "curseur*" (en mode texte). Il remplace les commandes claviers qui peuvent toutefois toujours être utilisées. Le track ball est une souris inversée en vigueur généralement sur les ordinateurs portables. Certains d'entre eux ont une commande tactile.

Système : (ou système d'exploitation. En anglais : OS = operating system). C'est, après la "ROM*", la véritable interface entre le "processeur*" et l'utilisateur. Pour le processeur, c'est le mode d'emploi de son fonctionnement. Il existe un OS particulier dans chaque "plate-forme*". Pour les Macs : Mac OS (dernière version "9"); Pour les PC : Dos qui est aujourd'hui inclus dans une interface système dénommée "Windows*" (dernière version "98"). Il existe d'autres systèmes comme Unix ou Linux, etc. Un ordinateur ne peut terminer son "démarrage*" sans son système.

Tableur : C'est un "logiciel*" spécialisé réalisant des calculs sous forme de tableau et qui permet accessoirement de faire une présentation de texte sous forme de tableaux. (le plus connu est Microsoft EXCEL)

Traitement de texte : C'est un "logiciel*" spécialisé permettant de taper des textes, de les corriger facilement et d'en faire une mise en page agréable (les plus connus sont Microsoft WORD et WordPerfect)

Unité centrale : C'est la réunion des éléments matériels essentiels de l'ordinateur comprenant principalement la carte mère sur laquelle se trouve, notamment, le "processeur*" avec les sorties "connectiques*" Aujourd'hui, on y trouve généralement un "disque dur*" et des "lecteurs*" qui sont des "périphériques*" intégrés.

USB : (cf. port)

Virus : petit "logiciel*" furtif (créé volontairement dans l'intention de nuire) qui peut perturber le fonctionnement d'un logiciel ou de l'ordinateur, voire détruire tout ou partie des données stockées. Le virus est un parasite qui se copie dans l'ordinateur via les supports (disquettes, internet, etc.) à l'insu de l'utilisateur. Il existe des anti-virus (vaccins) mais devant être mis à jour en permanence contre les nouveaux virus. Les plus connus sont Norton, Virex et Rival.

Vitesse (d'horloge) : (cf. ce mot)

Windows : (cf. système)

2 • SUR INTERNET

Adresse électronique : Elles permettent d'aller sur un " site " ou d'envoyer du courrier (" Email* ". Elles doivent être tapée soigneusement en respectant la ponctuation indiquée, jamais d'espace et pas d'accent sur les lettres. Oralement, une adresse s'énonce justement avec sa ponctuation. Le "/" se dit slash et s'il y en a deux de suite, le second se dit anti-slash. Les adresses sont différentes selon leur objet . A noter que les terminaisons sont généralement ".fr" pour France, ou ".com" pour commercial, ou ".org" pour organisation., etc. Quand il y a encore quelque chose après il s'agit d'une entrée dans le détail : c'est soit la localisation du fichier de la page d'accueil, soit ceux de parties bien précises du site auxquelles on accède ainsi directement.

- Les sites internet commencent par http://www..... . On la nomme " adresse URL " (universal resource locator)

- Les Email commencent par un identifiant (généralement le nom ou les initiales de la personne), suivit d'un " arobase* " et de l'adresse du serveur assurant le transit.

Arobase : @ (signe présent dans les " adresses électroniques* " d'Email)

Cookie : Petit fichier invisible que propose d'installer dans votre ordinateur certains " sites internet* " visités. Sorte de mouchards à des fins statistiques et marketing.

Email : courrier électronique et son " adresse électronique* ". Il faut un logiciel gestionnaire d'Email en plus d'un " Provider* ". Les plus connus sont Microsoft Outlook Express et Netscape Messenger.

Fournisseur d'accès : (cf. Provider).

Gif : (cf. image)

html : (HyperText Markup Language : littéralement, le langage fabriquant de " l'hyperText* "). C'est le principal langage codé de base permettant de composer les pages d'un " site internet* ". Il existe cependant des logiciels de création de site qui se chargent automatiquement du codage en arrière plan. Les plus connus sont Home Page et Dreamweaver mais les dernières versions des logiciels bureautique proposent aussi une création simplifiée.

http : (HyperText Transport Protocol : littéralement, la procédure de transport de " l'hyperText* ") (cf. internet)

HyperText (lien) : possibilité à partir d'un texte (parfois une image) sur lequel on " clique* " avec la " souris* " d'avoir un lien avec une autre page, une information ou une action, voire un autre " site internet* ".

Image : Les formats les plus courants des fichiers graphiques ou d'illustration sur internet sont le GIF (graphic interchange format), le TIFF (tagged image file format) ou le Jpeg (joint photographic expert group), ce dernier compressant fortement les images pour qu'elles prennent moins de place au prix parfois d'une certaine dégradation de leur résolution. La qualité (résolution) d'une image s'apprécie en pixel (picture élément) qui correspond au point élémentaire.

Internaute : utilisateur passionné à " surfer* " sur " internet* ".

Internet : (International Network : littéralement, réseau international). En abréviation : " le Net ". on y accède grâce à un " Provider* " et on peut y " surfer* " grâce à un " Navigateur* ". Techniquement, son accès se fait selon des procédures standards (protocoles) généralement à l'insu de l'utilisateur ("Http* ", " PPP* ", " TCP/IP* ", etc.).

Jpeg : (cf. image)

Modem : appareil permettant la MODulation et la DÉModulation, donc le déchiffrement et le transport analogique des données numériques par les lignes téléphoniques classiques (appelées aussi RTC : réseau téléphonique commuté). C'est le moyen technique habituel pour accéder à internet, au minitel et passer des Fax. La norme internet actuelle des modem est le V90. Sa vitesse de transmission (maximum) s'apprécie en bits/seconde : actuellement 56 000 maxi (56k) sur le RTC. Mais il existe d'autres réseaux de transport plus performants que le RTC avec le câble, ou Numéris (norme RNIS = réseau numérique à intégration de service) ou, à mi-chemin, l'optimisation du RTC par utilisation de son fil de cuivre avec le système ADSL (Asymmetric digital subscriba line) en cours de développement en France.

Net : (cf. internet)

Mot-clef : mot essentiel permettant de retrouver une information ou un site par son objet, son contenu ou sa dénomination principale (exemples pour retrouver un site juridique universitaire : " droit ", " université ", " faculté ", " juridique ", " étudiant ", etc.)

Moteurs de recherche : ce sont des sites spécialisés dans la recherche internet. Ils ont constitué des répertoires sophistiqués, généralistes ou plus ou moins spécifiques, sur le contenu des sites du monde entier ou seulement en France. Il suffit de taper " un mot-clef* " et ils proposent une liste de sites susceptibles de répondre à la demande par ordre de pertinence. Les " navigateurs* " qui ont parfois leur propre moteur de recherche intégré sont aussi associés avec certains d'entre eux et les proposent sur leur page d'accueil. D'autres ne sont accessibles qu'en tapant leur " adresse électronique " internet. Les plus connus sont Yahoo et Altavista. Il y en a d'innombrables (Nomade, Lycos, Voila, Excite, etc.)

Navigateur : logiciel devant être obligatoirement utilisé pour " surfer* " sur " internet* ". Les deux plus connus sont Netscape Communicator et Microsoft Internet Explorer. Ils y en a d'autres (iCab, etc.).

PDS : Format de fichiers créés par le logiciel Acobat en usage courant sur internet.

Pixel : (cf. image)

Plug in : petit logiciel accessoire apportant des fonctionnalités supplémentaires à un logiciel principal.

PPP : (Point to point protocol) Procédure technique de connexion à internet par ligne téléphonique classique. Il véhicule par ex. le " TCP/IP* "

Provider : " Serveur* " fournisseur d'accès (généralement payant) par lequel il faut obligatoirement passer pour se connecter à " internet* ". Il fournit son adresse POP (réception) et SMT (émission), le n° de tel auquel se connecter, un identifiant (nom) et un n° d'utilisateur. Il vous faut choisir un mot de passe. Le paramétrage de ces données est généralement automatique grâce aux Kits de connexion fournis. Ils sont innombrables (Club internet, AOL, Wanadoo, Infonie, Nordnet, Word Online, ClaraNet, France Explorer, CampuServe, etc.). Mais certains sont gratuits (Libertysurf, Free, Megeos, etc.)

Serveur : ordinateur hébergeant un " site internet* " ou un service tel le courrier électronique (" Email* "), par extension la société ou le particulier propriétaire

Site internet : accessible à partir de son " adresse électronique* " son objet est divers : vitrine d'une entreprise ou autre, véritable service commercial ou ludique, mise à disposition d'une documentation ou mégalomanie d'un particulier, etc. Techniquement composé principalement en " html* " il se présente comme une sorte de catalogue plus ou moins détaillé dont on ne découvre qu'une partie à la fois à l'écran. Il comporte généralement une sorte de page de couverture (page d'accueil et sommaire) et d'autres pages ou fiches à feuilleter grâce à des liens " hyperText* " qui permettent de passer de l'une à l'autre ou d'accéder à une information supplémentaire ou de réaliser une action (jeux, " téléchargement* ", remplissage d'un questionnaire, etc.).

Surfer : se servir d'internet grâce à un " Navigateur* ", c'est-à-dire, rechercher une information ou aller sur un site et de l'un à l'autre, après s'être connecté grâce à un " provider* ".

TCP/IP : (transmission control protocol/internet protocol). Procédure technique de transfert des données sur " Internet* ".

Tiff : (cf. image)

Téléchargement : action de copier sur son propre ordinateur des informations présentes ou proposées par un site à distance (" images* ", textes, " logiciels* ", etc)

Toile : (cf. Web)

URL : (cf. adresse électronique d'un site internet)

Web : C'est l'abréviation de " Word Wide Web " (littéralement : la toile, au sens de réalisation créative, ouverte et s'étendant sur le monde, d'ou son autre abréviation : " la toile "). D'ou également les www des " adresses électroniques* " internet. C'est l'aspect multimédia du support qu'est internet, bien que dans le langage courant les termes net et web soient utilisés, à tort, de manière identique.

Webcam : Caméra s'adaptant à un ordinateur connecté à " internet* " et permettant de transmettre des images (fixes ou filmées à cadence lente) pour des vidéo-contacts, vidéoconférence/forum.