

FocusOn:

Informatica per i concorsi di infermiere

La domanda di informatica è una delle tre che vengono fatte durante la prova orale, le altre sono di infermieristica e di inglese o francese a seconda della lingua prescelta.

Indice:

Presentazione	Pag.1
PC Hardware	pag.2
PC Software	pag.7
Software programmi	pag.9
Sicurezza	pag.13
WEB	pag.16
Conclusioni	pag.22

Presentazione:

Nella maggioranza dei concorsi viene sorteggiato un bigliettino con una parola, e viene chiesto di spiegarla, una domanda “secca” su un argomento.

L’elenco di seguito nasce da alcune domande condivise da precedenti esperienze di colleghi a cui ne ho aggiunte alcune per aggiornare la lista o perché erano argomenti mancanti.

Le domande sono suddivise in categorie così da poterle contestualizzare ed assimilare meglio.

La spiegazione che ho riportato è un estratto di quanto riportato nella pagina web da cui è tratta (di solito Wikipedia) e i link diretti alle risorse offrono informazioni aggiuntive e immagini.

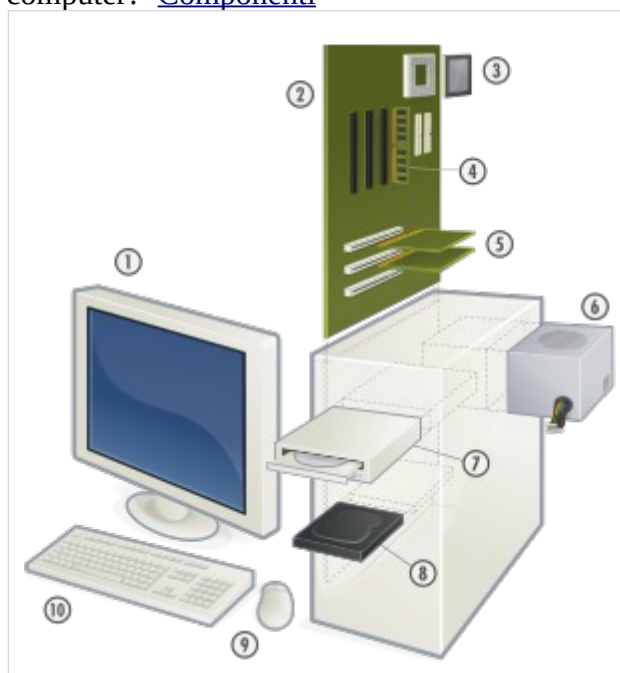
Nel documento in pdf per far aprire la pagina web nel tuo browser predefinito è necessario premere ctrl+click.

Alice Ognibene

PC Hardware:

L'hardware è la parte meccanica del computer e le domande che seguono entrano in questo contesto.

1. Da cosa è composto un computer? [Componenti](#)



Componenti fondamentali di un personal computer:

1. Monitor
 2. Scheda madre
 3. Unità di elaborazione centrale (microprocessore)
 4. RAM
 5. Scheda di espansione
 6. Alimentatore
 7. Unità ottica CD/DVD/BD
 8. Disco rigido (HDD)
 9. Mouse
 10. Tastiera
- **Unità centrale** contenente lo spazio e gli agganci per ospitare:
 - **Scheda madre**, memoria e **unità di elaborazione centrale**,
 - **Connettori**,
 - **alimentatore**,
 - Possibili **periferiche** di espansione,
 - Alloggi per le **periferiche** di base e i dispositivi per le memorie di massa (**disco rigido**, CD ecc.)
 - **Monitor/Display** (o analogo **unità di output** esterna per la visualizzazione dei dati)
 - Periferiche di **input/output**
 - **Tastiera**
 - **Mouse**
 - **Interfacce seriali, parallele, USB**
 - **Diffusore acustico o Casse acustiche**

Questa particolare **struttura modulare** rende il personal computer differente rispetto alle altre categorie di computer, e precisamente dai mainframe (i cosiddetti computer «ad armadio») tipici dei grandi **centri di calcolo** come il **PDP1** o il **PDP 11** della **Digital** e dai microcomputer (computer ad uso hobbistico da **assemblare**, tipici degli albori dell'era informatica, che si programmavano tramite serie di **microswitch**, e avevano capacità di output limitate a batterie di led colorati) **Altair**.

2.PC desktop [Computer desktop](#)

Un **computer desktop** (anche **desktop personal computer**[2] o **personal computer desktop**[3]; abbreviazioni comunemente utilizzate: "**desktop PC**", "**desktop computer**", "**PC desktop**") [4] è un tipo di **personal computer** e di **computer fisso** che si distinguono per avere dimensioni fisiche sufficientemente contenute da poter essere comodamente utilizzati su una **scrivania**. È uno dei due principali tipi di personal computer, l'altro è il **computer portatile**.

3.Notebook [Computer portatile#Notebook computer](#)

Il **computer portatile** (ellissi molto utilizzata: «portatile»)[1], noto anche con i nomi inglesi di **laptop** o **notebook**, è un tipo di **personal computer** pensato per poter essere trasportato a mano da una sola persona.[2] Concretamente ciò corrisponde alle seguenti tre caratteristiche: un ingombro contenuto; un peso ridotto; almeno durante il trasporto tutte le principali componenti **hardware** del **computer** formano un blocco unico.

4.Hardware [Hardware](#)

L'**hardware** è la parte materiale di un **computer**, ovvero tutte quelle parti **elettroniche**, **elettriche**, meccaniche, magnetiche, ottiche che ne consentono il funzionamento. Più in generale il termine si riferisce a qualsiasi componente fisico di una **periferica** o di una apparecchiatura elettronica, ivi comprese le strutture di rete. L'insieme di tali componenti è anche detto **componentistica**[1]. In **inglese** il vocabolo significa letteralmente "ferramenta" (da *hard*, "duro, pesante" e *ware* "manufatto, oggetto"), e si contrappone al **software**, la parte logica (dall'inglese *soft*, cioè "morbido, leggero").

5.Case (hardware) [Case \(hardware\)](#)

Il **case** (termine mutuato dall'inglese *computer case*),[1] anche noto come **telaio**,[2] **cabinet** o **chassis**, in **informatica** indica il contenitore dentro cui sono montati i componenti principali di un **computer**, questi componenti generalmente sono: la **scheda madre**, la **CPU**, l'**alimentatore elettrico**, la **memoria primaria** e la **memoria di massa**, più eventualmente altre **schede** preposte a funzioni accessorie o complementari,[3] come ad esempio una o più **schede video** o una **scheda audio**. [4]

6.Scheda madre [Scheda madre](#)

Una **scheda madre** (plurale **schede madri**[1]) detta anche **scheda di sistema**, in **lingua inglese** **motherboard** ("scheda madre") **mainboard** ("scheda principale"), o meno conosciuta come **planar board** (scheda piana), abbreviata **MB**, **M/B**, **mobo**, in **elettronica** e **informatica**, è un tipo di **scheda elettronica** principale, raccoglie in sé tutta la **circuiteria elettronica** e i collegamenti di **interfaccia** tra i vari componenti interni principali di un **personal computer** come **memoria** e le altre schede elettroniche montate o alloggiare sopra, comprendendo anche i **bus** di espansione e le interfacce verso le **periferiche** esterne.

7.CPU [CPU](#)

L'**unità di elaborazione centrale** (o **processore centrale**, in inglese *central processing unit*, sigla **CPU**) è un tipo di **microprocessore digitale** *general purpose* che si contraddistingue per sovrintendere a gran parte delle funzionalità del **computer** digitale basato sull'**architettura di von Neumann** o sull'**architettura Harvard**. Il compito della CPU è quello di eseguire le **istruzioni** di un **programma** presente in **memoria centrale** o primaria (**RAM**) dopo averlo prelevato dalla **memoria secondaria** o di massa, dalla **ROM**, o da altri dispositivi. Durante l'esecuzione del programma la CPU legge o scrive **dati** in memoria centrale. Il risultato dell'**esecuzione** dipende dal dato su cui si opera e dallo stato interno in cui la CPU stessa si trova e può mantenere la traccia delle istruzioni eseguite e dei dati letti (vedi **cache**). La velocità di elaborazione della CPU viene misurata in **Hertz**, e attualmente le CPU più veloci elaborano i dati a una velocità superiori ai 4 **GHz**.

8.Scheda video [Scheda video](#)

In **informatica** ed **elettronica** una **scheda video**[1] è un componente **hardware** del **computer**, sotto forma di **scheda elettronica** che ha lo scopo di **elaborazione** del segnale **video** ovvero generare, a partire da un **segnale elettrico** in **input** dal **processore**, un determinato segnale elettrico in **output** che possa essere poi inviato in **input** a video (**display** o **monitor**) per essere **tradotto** da quest'ultimo in segnale ottico visivo e mostrato all'utente.

9.Ram [RAM](#)

La **RAM** (acronimo dell'inglese **Random Access Memory** ovvero *memoria ad accesso casuale* in contrapposizione con la **memoria ad accesso sequenziale**), è un tipo di **memoria volatile** caratterizzata dal permettere l'accesso diretto a qualunque **indirizzo di memoria** con lo stesso **tempo di accesso**.

10. Megabyte (MB)-gigabyte (GB)-terabyte (TB) Megabyte

Il **megabyte**[1] è un'unità di misura dell'informazione o della quantità di dati e fa parte dei vari multipli del **byte**. Il termine deriva dalla unione del prefisso **SI mega** con **byte**, il prefisso **mega** trae origine dalla parola greca μέγας che significa grande. Il simbolo del megabyte è **MB**, questo oltre a essere spesso impropriamente considerato solo un'abbreviazione (il simbolo è unico mentre le abbreviazioni possono essere più di una causando ambiguità) è anche, a volte, confuso con il simbolo Mb che invece indica i **megabit**, ossia i milioni di **bit**.

1000MB=1GB

1000GB=1TB

11. Hard disk Disco rigido

Un **disco rigido**[1] o **disco fisso** – nonché denominato con le locuzioni inglesi **hard disk drive**[2] (abbreviato comunemente in **hard disk** e con le sigle **HDD**, **HD**), o raramente *fixed disk drive*[3][4][5] - in **elettronica** e **informatica** indica un dispositivo di **memoria di massa** di tipo **magnetico** che utilizza uno o più dischi magnetizzati per l'archiviazione di **dati** e **applicazioni** (file, programmi e sistemi operativi).

Il disco rigido è un **dispositivo di archiviazione** del **computer** ed è uno dei tipi di dispositivi di memoria di massa attualmente più utilizzati essendo presente nella maggior parte dei computer ed anche in altri dispositivi elettronici, come per esempio il **PVR**[6]. È stato per lungo tempo l'unica scelta sui **personal computer**, ma sta conoscendo una perdita di quote di mercato a favore delle più recenti **unità a stato solido** (SSD).

12. SSD Unità di memoria a stato solido

Una **unità di memoria a stato solido** (in acronimo **SSD** dal corrispondente termine inglese *solid-state drive*, talvolta impropriamente **disco a stato solido**), in **elettronica** e **informatica**, è un dispositivo di **memoria di massa** basato su **semiconduttore**, che utilizza memoria allo **stato solido** (in particolare **memoria flash**) per l'archiviazione dei **dati**.

13. differenza tra hard disk e floppy disk Floppy disk

L'hard disk vedi sopra, mentre il floppy disk è:

Il **floppy disk**[1] (chiamato anche **disco**, **dischetto** o **floppy**) è un **supporto di memoria** digitale di tipo **magnetico** inventato dalla **IBM**. Essendo stato per decenni il dispositivo di memorizzazione esterna più usato, l'immagine del floppy disk venne impiegato nell'interfaccia grafica di programmi e siti web per simboleggiare il comando per il salvataggio dei dati e questa funzione rimase anche quando il loro impiego come supporto fisico divenne obsoleto.

Il floppy disk consente il trasporto "manuale" dei dati da un PC all'altro.

14. Monitor Monitor (computer)

Il **monitor** per **computer** è un dispositivo **elettronico** per la visualizzazione di immagini, testo e **video** trasmessi in forma elettronica.[1] In **Italia** a volte viene chiamato **schermo**, mentre in alcuni ambiti lavorativi, come uffici e servizi, viene anche chiamato **videoterminale**.[2]

15. Touch screen Touch screen

Il **touch screen**[1][2] o **touchscreen**[3][4], a volte chiamato anche "schermo sensibile al tocco"[5] o "schermo tattile"[6], è un particolare dispositivo **elettronico**, frutto dell'unione di uno **schermo** ed un **digitalizzatore**, che permette all'utente di interagire con un'interfaccia grafica mediante le dita o particolari oggetti. Il touch screen è allo stesso tempo un dispositivo di **input** e **output**.

16. Mouse Mouse

Il **mouse**, in **informatica**, è un dispositivo (o **periferica**) di puntamento usato per fornire **input** a un **computer** in grado di inviare al sistema un comando da parte dell'utente in modo tale che a un suo movimento su una base solida lineare ne corrisponda uno analogo da parte di un indicatore sullo **schermo** del **monitor** detto **puntatore**. È dotato di uno o più tasti ai quali possono essere assegnate varie funzioni. L'etimologia del nome è dal termine inglese **topo** per via della somiglianza con l'animale. Il sistema venne brevettato nel 1967 e ancora oggi, in tutti i personal computer del mondo, viene ancora utilizzato.

17. Modem Modem

In **telecomunicazioni** ed **elettronica** il **modem** è un dispositivo di **ricetrasmisione** che ha funzionalità logiche di **modulazione**/demodulazione (analogica o digitale) in **trasmissioni analogiche** e **digitali**. Nell'accezione più comune il modem è un apparecchio di collegamento **telefonico** di un terminale (ad esempio un **computer**) a una rete di **trasmissione dati**, che converte (modula) i segnali digitali in impulsi analogici e, in fase di ricezione, riconverte (demodula) gli impulsi analogici in segnali digitali[1].

In sintesi consente poi di avere internet a casa propria

18. Differenze tra portatile (notebook) e PC fisso (PC desktop)

Vedi le altre voci.

19. Chiavetta USB Chiave USB

Una **chiave USB**, **chiavetta USB**, **unità flash USB**, **penna USB** o "**stick USB**" (anche in **inglese** *USB flash drive*, o *pen drive*) è una **memoria di massa** portatile che si collega al **computer** mediante la **porta USB**.

I dati sono memorizzati in una **memoria flash**, tipicamente di tipo **NAND**, contenuta al suo interno. La capacità è limitata unicamente dalla densità delle memorie flash impiegate, con il costo per **megabyte** che aumenta rapidamente per alte capacità. Molti modelli dispongono di un occhietto per permetterne l'aggancio all'anello di un comune **portachiavi**.

20. Plotter Plotter

In **informatica** il **plotter** è una **periferica** specializzata nella **stampa** di supporti di grande formato. È il dispositivo di **output** ideale per i sistemi **CAD**, dove è impiegato per la stampa di prospetti e progetti architettonici, fisici, chimici, elettrotecnici, elettraulici, meccanici, elettrici, mappe topografiche, curve geometriche ecc. Oggi viene anche utilizzato nell'ambito della **grafica** e della **pubblicità** grazie alle moderne tecnologie che consentono al plotter di stampare a **colori** e addirittura di ritagliare (*plotter da taglio*).

21. Cd-rom CD-ROM

Il **CD-ROM** (sigla dell'**inglese** *Compact Disc - Read-Only Memory*) è un tipo di **compact disc** utilizzato in ambito **informatico** per la distribuzione di **software**. È quindi un tipo di **memoria informatica**. Più specificatamente è un tipo di **memoria di massa a sola lettura**. Il CD-ROM venne sviluppato negli **anni ottanta** dalla **Sony** congiuntamente alla **Philips**. [1]

22. Cosa significa "cliccare" <http://www.treccani.it/vocabolario/cliccare/>

cliccare v. intr. [der. di *clic*, come voce onomatopeica] (*io clicco, tu clicchi*, ecc.; aus. *avere*). – Nel gergo informatico, schiacciare il pulsante del mouse per compiere un'operazione che viene visualizzata sullo schermo attraverso il «puntatore»: *basta c. su una parola per selezionarla; bisogna c. due volte per aprire un file, un'icona; cliccando sul link si viene collegati alla pagina richiesta; c. con il mouse*, o anche, ma meno com., con uso trans., *c. il mouse*.

23. La stampante :input o output? Stampante

La **stampante**, **unità di stampa** o **unità stampante**, è una **periferica di output** del **computer** in grado di eseguire l'operazione di **stampa** su **carta** di **dati** scelti dall'utente. [1] Attraverso la stampante il computer è quindi in grado di trasferire **immagini** e/o **testi** su carta.

24. Tre esempi di memoria Memoria (informatica)

Nell'**architettura dei calcolatori**, si distinguono due tipi di memoria: la **memoria primaria**, che lavora a più diretto contatto con il **processore**, costituita fondamentalmente da **memoria RAM**, **memoria ROM**, **memoria Cache**, e la memoria secondaria di cui maggiori rappresentanti sono gli **hard disk**, ma anche supporti rimovibili come dischi **floppy**, **CD**, **DVD**, **nastri magnetici**, **memorie flash** di ogni tipo ed altro ancora.

Le memorie per computer possono usare varie tecnologie che forniscono prestazioni e costi molto variabili. Spesso per le memorie veloci ma dall'alto costo unitario si usa l'espressione "memoria centrale" o "memoria primaria", mentre per le memorie dal basso costo unitario ma lente si usa l'espressione "**memoria di massa**" o "memoria secondaria".

25. Sistemi di Input

Input è un termine **inglese** con significato di "immettere" che in campo **informatico** definisce una sequenza di **dati** o **informazioni**, immessi per mezzo di una "**periferica** detta appunto di **input**" e successivamente **elaborati**. Il termine, approdato in Italia come termine **informatico** negli **anni sessanta**, indicava al contempo i **dati di entrata** e i **supporti** che li contenevano.

26. Intranet Intranet

In **informatica** e **telecomunicazioni** l'**intranet** è una **rete aziendale** privata che utilizza il **protocollo TCP/IP**, ma può estendersi anche con collegamenti **WAN** e **VPN**. Spesso tale rete o è completamente isolata dalla Rete **Internet** esterna (es. **LAN**), rimanendo a solo uso interno, oppure comunica eventualmente con la rete esterna e le altre reti, attraverso opportuni sistemi di comunicazione e relativa protezione (come ad esempio un firewall).

27. Rete informatica Rete di computer

Una **rete di computer**, in **informatica** e **telecomunicazioni**, è una tipologia di **rete di telecomunicazioni** caratterizzata da un insieme di dispositivi **hardware** con opportuni **software** di **commutazione**, ossia nodi collegati l'uno con l'altro da appositi **canali di comunicazione** (*link*), tali da fornire un servizio di comunicazione che permettere lo scambio e la condivisione di dati e la comunicazione tra più utenti o dispositivi distribuiti o **terminali**. I dati vengono trasferiti sotto forma di PDU (*Packet Data Unit*), composte da un header (che contiene i dati per il recapito del messaggio) e un body (che contiene il corpo del messaggio), il tutto regolato da rigidi **protocolli**.

28. Cos'è la connessione di rete Connessione (informatica)

Le connessioni di **rete** sono invece connessioni logiche e/o fisiche tra **terminali** di una rete ovvero collegamenti verso l'esterno e non verso gli elementi **hardware** interni del medesimo **computer** o apparato elettronico per l'espletamento di un certo servizio quale ad esempio una comunicazione vocale tra utenti o una comunicazione dati.

Tipicamente la connessione consiste nell'accesso alla rete e alla commutazione fino alla destinazione desiderata realizzata attraverso la rispettiva **rete di accesso** in ingresso che fornisce connettività verso la **rete di trasporto** che a sua volta instrada in uscita verso la rete di accesso della destinazione finale desiderata.

29. Personal computer (PC) Personal computer

Un **personal computer** (dalla **lingua inglese**, in italiano letteralmente «calcolatore personale» o «elaboratore personale»), solitamente abbreviato in **PC**) è un qualsiasi **computer** che si presti alla personalizzazione da parte dell'**utente** nell'uso quotidiano.

30. Posizione ergonomica davanti al PC Ergonomia

La qualità del rapporto tra l'utente e il mezzo utilizzato è determinata dal livello di ergonomia. Il requisito più importante per determinare questo livello è la **sicurezza**, seguito dall'adattabilità, l'**usabilità**, il **comfort**, la gradevolezza, la comprensibilità, la prestazione umana e così via. Il rapporto tra l'utente ed il mezzo utilizzato influisce inoltre in maniera rilevante sulla "efficienza" dello stesso individuo, come si evince dall'enunciato "migliorare la soddisfazione dell'utente e l'insieme delle prestazioni del sistema."

Per valutare la qualità del rapporto tra una persona e la tecnologia utilizzata, gli ergonomi considerano il **lavoro** (attività) da svolgere e le richieste dell'utente, le attrezzature utilizzate (dimensioni, forma, disposizione), e le informazioni per il loro utilizzo. L'ergonomia si basa su molte discipline e scienze nello studio degli esseri umani e dei loro ambienti, tra cui **antropometria**, **biomeccanica**, **ingegneria meccanica**, **bioingegneria**, **ingegneria industriale**, **ingegneria biomedica**, **design industriale**, **chinesiologia**, **fisiologia** e **psicologia**.

Un oggetto non facilmente usabile oppure non sicuro sarà un oggetto di utilizzo ostico, che implica grande sforzo cognitivo: esso sarà quindi "poco ergonomico". Fra i vari studi al fine di arrivare ad un'ideale ergonomia, quello della **chinetosfera** è fra i più rilevanti, al fine di calcolare gli spazi utili per la massima abilità dei movimenti dell'utente.

PC software:

Il software è la parte non tangibile e l'hardware non funzionerebbe senza un software dedicato, sono istruzioni per il computer che gli consente di funzionare ed interagire con le altre macchine per rispondere alle nostre richieste.

31. Esempio di sistema operativo [Sistema operativo](#)

Un **sistema operativo** (abbreviato in **SO**), in informatica, è un software di sistema che gestisce le risorse hardware e software della macchina, fornendo servizi di base ai software applicativi. Tra i sistemi operativi per computer desktop si citano macOS, Microsoft Windows, le distribuzioni GNU/Linux, sistemi Unix-like, BSD e Chrome OS; Per i dispositivi mobili, quali smartphone e tablet, vi sono iOS, Android, Windows Phone, Sailfish OS.

32. Windows [Microsoft Windows](#)

Microsoft Windows (abbreviazioni comunemente utilizzate: "Windows" o "Win") è una famiglia di ambienti operativi e sistemi operativi prodotta da Microsoft Corporation dal 1985.

È orientato ai personal computer, alle workstation, ai server e agli smartphone. Il sistema operativo si chiama così per via della sua interfaccia di programmazione di un'applicazione a *finestre* (che si chiamano "windows" in lingua inglese), detta File Explorer.

33. Linux <https://it.wikipedia.org/wiki/Linux>

Linux (^[1] /'linuks/, pronuncia inglese ^[2] ['lɪnʊks]) è una famiglia di sistemi operativi di tipo Unix-like, pubblicati in varie distribuzioni, aventi la caratteristica comune di utilizzare come nucleo il kernel Linux.

Oggi molte società importanti nel campo dell'informatica come Google, IBM, Oracle Corporation, Hewlett-Packard, Red Hat, Canonical, Novell e Valve sviluppano e pubblicano sistemi Linux.

34. MacOS <https://it.wikipedia.org/wiki/MacOS>

macOS (pronunciato in inglese come /mæk oʊ ɛs/, precedentemente noto come **OS X** (/oʊ ɛs ten/) e come **Mac OS X** (/mæk oʊ ɛs ten/)^[1], è il sistema operativo sviluppato da Apple Inc. per i computer Macintosh. È nato nel 2001 per combinare le note caratteristiche dell'interfaccia utente dell'originario Mac OS con l'architettura di un sistema operativo di derivazione [UNIX](#)^[2] della famiglia [BSD](#)^[3].

Nonostante il nome utilizzato fino alla versione 10.7.5, Mac OS X è un'altra versione rispetto a Mac OS, quest'ultimo nato nel 1984 con i primi computer Apple; il sistema venne completamente riscritto ed è di fatto un sistema operativo differente, di tipo UNIX certificato IEEE^[4] compatibile al 100% con lo standard

35. File [File](#)

Ciascun file è identificato da un nome associato ad un percorso (*path*) che ne individua posizione, contenitore, cartella o directory in uno spazio di nomi gerarchico all'interno del file system stesso, ed eventualmente può recare nel nome un'estensione. Nei sistemi Unix e Unix-like nome e percorso spesso coincidono, diversamente da quanto accade nei sistemi Windows. Il contenuto dei file è normalmente conforme ad un particolare formato, e per ciascun formato esistono una o più applicazioni che sono in grado di interpretarne e/o di modificarne il contenuto ("aprire" il file).

36. Salvare, rinominare,

Le due operazioni sono riferite all'azione sui file che siano di documenti o file immagini, video o eseguibili. Salvare il file significa scrivere le modifiche effettuate sul documento, file immagine o video ecc. così da ritrovarle quando viene riaperto, le informazioni precedenti una volta salvato il file e chiuso saranno perse.

37. Alt+F4

Chiude il programma aperto

38. Interfaccia utente [Interfaccia utente](#)

L'**interfaccia utente**, anche conosciuta come **UI** (dall'inglese *User Interface*), è un'interfaccia uomo-macchina, ovvero ciò che si frappone tra una macchina e un utente, consentendone l'interazione reciproca. In generale può riferirsi a una macchina di qualsiasi natura, tuttavia l'accezione più nota è in ambito informatico.

39. Combinazione di **ctrl+c** **ctrl+v**

Sono combinazioni di tasti che consentono di effettuare il copia (ctrl+c) o incolla (ctrl+v) di file o porzioni di testo da pagine di documenti.

40. Backup [Backup](#)

Con **backup**[1], nella **sicurezza informatica**, si indica il **processo** atto a ottenere **ridondanza** delle informazioni ovvero una o più copie di riserva dei **dati**, da utilizzare in caso di eventi malevoli accidentali o intenzionali[2]. Si tratta dunque di un procedimento di **sicurezza delle informazioni**, in particolare di **disaster recovery**.

41. Crash [Crash \(informatica\)](#)

Il termine **crash** (in **inglese** *incidente*) nel gergo **informatico** indica il blocco o la terminazione improvvisa, non richiesta e inaspettata di un **programma in esecuzione** (**sistema operativo** o **applicazione**), oppure il blocco completo dell'intero **computer**.

42. Formattazione disco [Formattazione](#)

La **formattazione**, in **informatica**, è l'operazione tramite la quale si prepara per l'uso un **supporto di memorizzazione di massa**, come ad esempio un **disco fisso** o una sua **partizione**, per renderlo idoneo all'archiviazione di dati, impostando la struttura del **file system** che vi verrà creato sopra.

Può venire chiamata a volte anche **inizializzazione**, sebbene in realtà questa è la fase precedente la formattazione, quella di preparazione logica e scrittura dei dati di etichettatura dell'unità di memorizzazione. In pratica, la **inizializzazione** di una nuova unità (o, similmente, la re-inizializzazione di uno già utilizzato) serve per stabilire lo stile (GPT o MBR), tipo, numero e dimensione delle partizioni.

L'operazione consiste nel dividere la capacità del disco in una serie di blocchi di uguali dimensioni e fornire una struttura logica in cui verranno scritte le informazioni che permetteranno l'accesso ai dati desiderati.

43. Pixel <https://it.wikipedia.org/wiki/Pixel>

Un **pixel**, in **computer grafica**, è l'unità minima convenzionale della superficie di un'**immagine digitale**. [1] I pixel, disposti in modo da comporre una griglia fissa rettangolare [1], per la loro piccolezza e densità appaiono fusi in un'unica immagine. Il termine è la contrazione di "picture element", cioè "elemento di immagine"

44. Cursore e puntatore [Cursore](#)

In **informatica**, il **cursore** è un simbolo che appare sullo **schermo** del dispositivo per indicare la posizione in cui viene inserito il testo digitato sulla **tastiera** o su cui ha effetto la pressione dei pulsanti del **mouse** o di qualunque altra periferica che possa muovere il cursore stesso.

45. Che cos'è un software?

Il **software**, in **informatica** e in **elettronica**, è l'insieme delle componenti immateriali (strato logico/intangibile) di un sistema elettronico, in contrapposizione all'**hardware**, cioè la parte materiale (strato fisico/tangibile) dello stesso sistema; [1] in **informatica** si intendono le **istruzioni** memorizzate su uno o più **supporti fisici** che possono essere rappresentate da uno o più **programmi**, o più impropriamente al semplice **dato** o **informazione**. [2]

Il termine è un **prestito linguistico** dell'**inglese**. Nella lingua inglese *software* nasce per imitazione del termine *hardware* e dalla **composizione** delle parole *soft* (in **italiano** «morbido», «tenero», «leggero») [3] e *ware* («merci», «articoli», «prodotti», «mercanzie»). [4]

La paternità della coniazione del termine *software* non è certa. L'americano Paul Niquette la rivendica sostenendo di aver coniato il termine *software* nel 1953. [5] Certa invece è la prima apparizione del termine *software* in una pubblicazione scritta: un articolo dell'**American Mathematical Monthly** scritto nel 1958 dallo **statistico** americano **John Wilder Tukey**. [6]

Software programmi:

I programmi sono installati su Hardware che hanno dei software come il sistema operativo su cui si appoggiano per funzionare, un software che si installa su windows non funzionerà su Apple o Android.

46. Installazione (informatica)

L'**installazione**, in **informatica**, è la procedura di copia sulla **macchina** e di **configurazione** di un **software**. Generalmente il software viene distribuito sotto forma di pacchetto di file compressi, questo può comprendere un'**interfaccia grafica** che ne automatizza l'installazione (**installer**). In altri casi il pacchetto non contiene alcuna interfaccia grafica di installazione e per eseguirlo sarà solo necessario decomprimerlo; in questo caso si parla di programmi portable.

47. Windows Installer

Windows Installer (già denominato come **Microsoft Installer**), è un componente per l'installazione, la manutenzione e la rimozione dei software nei **sistemi operativi Microsoft Windows** prodotto dalla Microsoft stessa.

Le informazioni di installazione e i file del programma sono contenuti in pacchetti organizzati come **database relazionali** nei cosiddetti "file MSI", dalla loro **estensione**.

48. Ripristino configurazione di sistema

Ripristino configurazione di sistema è un **programma** incluso in **Windows** da **Windows Me** in poi, che permette di ripristinare il **sistema operativo** ad uno stato precedente determinato da un **punto di ripristino**, creato automaticamente all'**installazione** e alla disinstallazione di programmi e da Windows in date prestabilite, oppure creato manualmente dall'utente.

È utile per riportare il sistema a funzionare correttamente se l'**installazione** di un programma incompatibile aveva reso il sistema instabile. Ripristino configurazione di sistema riporta allo stato in cui si trovavano al momento della creazione del punto di ripristino selezionato solo i file di sistema, i **driver** e i **programmi**: i **file** personali dell'utente non vengono modificati o cancellati in alcun modo, perché non fanno parte dei file di sistema.

49. Cache

Con il termine **cache**, in **informatica**, si indica un'area di **memoria** estremamente veloce ma solitamente di un basso **ordine di grandezza** di capacità. Il suo scopo è di velocizzare l'**esecuzione** dei **programmi**.

Un esempio è la **cache memory**, utilizzata per recuperare velocemente dati e programmi che si prevede debbano essere utilizzati nel breve termine.

50. File Explorer

In **italiano** il termine fu inizialmente tradotto in **Gestione risorse**; a partire da **Windows 98** fu cambiato in **Esplora risorse** per poi arrivare con il nome **Esplora File** in **Windows 8**, **8.1** e **Windows 10**.

51. Cestino (informatica)

Il **cestino** (in **inglese** *Trash* o *Recycle Bin*) è una funzionalità dei **sistemi operativi** dotati di **interfaccia grafica**. È una componente specifica del **file manager** ed è spesso integrato nel **desktop environment**. In genere è implementato come una o più **directory** non direttamente accessibili dall'utente. La sua funzione è quella di contenere i file cancellati dal PC e permette di navigare tra essi, annullarne l'eliminazione e lo spostamento nel cestino (riportandoli alla loro posizione originaria) oppure eliminarli definitivamente dall'**hard disk** o dal supporto fisico in cui erano originariamente presenti, recuperando memoria.

52. Office

In **informatica** con il termine **office** (*ufficio*, in **inglese**) si indicano le suite di **software di produttività personale** che contengono nel nome la parola *office*.

53. Microsoft Word

Microsoft Word è un **programma di videoscrittura** prodotto da **Microsoft**, distribuito con **licenza** commerciale. È parte della *suite* di **software di produttività personale Microsoft Office**, ed è disponibile per i sistemi operativi **Windows** e **MacOS**. È attualmente il programma del suo genere più diffuso nel mondo.

Permette di aprire e salvare file in numerosi formati, incluso [HTML](#) questo formato viene utilizzata una versione proprietaria non conforme agli standard del [World Wide Web Consortium](#). Ogni suite [Office](#) ha il suo programma.

54. [Microsoft Excel](#)

Microsoft Excel è un programma prodotto da [Microsoft](#), dedicato alla produzione ed alla gestione di fogli elettronici. È parte della suite di software di produttività personale [Microsoft Office](#), ed è disponibile per i sistemi operativi [Windows](#) e [Macintosh](#). È il programma per la produzione e gestione di fogli elettronici più utilizzato. Ogni suite [Office](#) ha il suo programma.

55. [Microsoft Office PowerPoint](#)

Microsoft Office PowerPoint è il programma di presentazione prodotto da [Microsoft](#), fa parte della suite di software di produttività personale [Microsoft Office](#), è tutelato da [copyright](#) e distribuito con [licenza](#) commerciale ed è disponibile per i sistemi operativi [Windows](#) e [Macintosh](#). È utilizzato principalmente per proiettare e quindi comunicare su schermo, progetti, idee, e contenuti potendo incorporare [testo](#), [immagini](#), [grafici](#), [filmati](#), [audio](#) e potendo presentare tutto questo con animazioni di alto livello. Ogni suite [Office](#) ha il suo programma.

56. [Access](#)

Microsoft Access è un'interfaccia software per la gestione di [basi di dati](#) di tipo [relazionale](#) (RDBMS) che sfrutta il [Microsoft Jet Database Engine](#) e che integra nativamente in sé un modulo per lo sviluppo rapido di applicativi (RAD, *Rapid Application Development*) gestionali. Ogni suite [Office](#) ha il suo programma.

57. [Picture editor](#)

Il **picture editor**, indicato a volte come **photo editor**, è un professionista che raccoglie, esamina e sceglie [fotografie](#) e/o [illustrazioni](#) da pubblicare.

Gli ambiti in cui opera un photo-editor sono molteplici: dall'editoria istituzionale ([libri](#), [riviste](#), giornali) a quella digitale ([siti web](#), [blog](#), etc.), dal mondo dell'arte (gallerie d'arte, cataloghi d'arte) a quello corporate (cataloghi prodotto, report annuali, ecc.).

58. [Portable Document Format](#)

Il **Portable Document Format** (comunemente indicato con la sigla **PDF**) è un [formato di file](#) basato su un [linguaggio di descrizione di pagina](#) sviluppato da [Adobe Systems](#) negli [anni 1990](#) per rappresentare documenti di [testo](#) e [immagini](#) in modo indipendente dall'[hardware](#) e dal [software](#) utilizzati per generarli o per visualizzarli.

59. [Pixel](#)

Un **pixel**, in [computer grafica](#), è l'unità minima convenzionale della superficie di un'[immagine digitale](#).^[1] I pixel, disposti in modo da comporre una griglia fissa rettangolare^[1], per la loro piccolezza e densità appaiono fusi in un'unica immagine. Il termine è la contrazione di "picture element", cioè "elemento di immagine".

60. [Compressione dei dati](#)

La **compressione dei dati**, in [informatica](#) e nelle [telecomunicazioni](#), è la [tecnica di elaborazione dati](#) che, attuata a mezzo di opportuni [algoritmi](#), permette la riduzione della quantità di [bit](#) necessari alla rappresentazione in forma [digitale](#) di un'[informazione](#).

La compressione dati viene utilizzata sia per ridurre le dimensioni di un [file](#), e quindi lo spazio necessario per la sua [memorizzazione](#), sia per ridurre l'occupazione di [banda](#) necessaria in una generica [trasmissione dati](#) digitale come ad esempio una trasmissione [televisiva](#) digitale.

61. [ZIP \(formato di file\)](#)

Lo **ZIP** è un [formato libero di compressione dei dati lossless](#) molto diffuso nei [computer IBM-PC](#) con [sistemi operativi Microsoft](#). Supportato nativamente a partire da [Windows 98](#) e di default nei computer [Apple](#) con sistema operativo [macOS](#).

Tale formato è stato creato nel 1989 da [Phil Katz](#) per PKZIP, come alternativa al precedente formato di compressione [ARC](#) di Thom Henderson.

62. Estensione (file)

L'**estensione** di un **file**, in ambito **informatico**, è un **suffixo**, ovvero una breve **sequenza** di **caratteri alfanumerici** (tipicamente tre), posto alla fine del **nome** di un **file** e separato dalla parte precedente con un punto, attraverso il quale il **sistema operativo** riesce a distinguerne il tipo di **contenuto** (testo, musica, immagine, video...) e il **formato** utilizzato e aprirlo, di conseguenza, con la corrispondente **applicazione**. Esempi: .exe .doc .jpg .zip .avi .mpeg

63. Posta elettronica

La **posta elettronica** o **e-mail** (dall'**inglese** *electronic mail*) è un servizio **Internet** grazie al quale ogni utente abilitato può inviare e ricevere dei messaggi utilizzando un **computer** o altro dispositivo elettronico (es. **palmare**, **smartphone**, **tablet**, ecc.) **connesso** in **rete** attraverso un proprio **account** di posta registrato presso un **provider** del servizio. È uno dei servizi Internet più conosciuti e utilizzati assieme alla navigazione **web**. La sua nascita risale al 1971, quando **Ray Tomlinson** installò su **ARPANET** un sistema in grado di scambiare messaggi fra le varie università, ma chi ne ha realmente definito il funzionamento fu **Jon Postel**. Rappresenta la controparte digitale ed elettronica della **posta** ordinaria e cartacea. A differenza di quest'ultima, il ritardo con cui arriva dal mittente al destinatario è normalmente di pochi secondi/minuti, anche se vi sono delle eccezioni che ritardano il servizio fino a qualche ora. Per questo in generale di fatto ha rappresentato una rivoluzione nel modo di inviare e ricevere posta con la possibilità di allegare qualsiasi tipo di documento e **immagini digitali** entro certi limiti di dimensioni in **byte**.

64. Email spam

Email spam è una categoria di **spam** che sfrutta le **email** per l'invio di messaggi indesiderati, cioè messaggi che non sono stati richiesti dal destinatario. Più precisamente si usa il termine *Unsolicited Bulk Email (UBE)* per identificare email indesiderate inviate in grandi quantità e *Unsolicited Commercial Email (UCE)* quando le email di spam hanno contenuto commerciale. Lo spam via email può avere diversi scopi, dalla **pubblicità** (di prodotti o **siti Web**) alla **truffa** e diffusione di **malware**. Esistono diversi software, i cosiddetti *anti-spam*, che permettono di arginare il problema dell'email spam implementando tecniche basate ad esempio su bloccaggio o filtraggio del traffico email. Nonostante sia illegale in diversi paesi, l'email spam rimane un fenomeno difficile da eradicare sia perché il modello dei costi lo rende tuttora vantaggioso per gli spammer, sia perché la legislazione in materia di spam varia da paese a paese.

65. “@” Chiocciola (segno)

La **chiocciola**, nota anche come **a commerciale** o **chiocciolina**, è un **logogramma** adoperato soprattutto in **informatica**. È conosciuta in **inglese** col nome *at*, in **francese** come *arobase* e in **spagnolo** come *arroba*.

Graficamente è resa dal **carattere @**, che rappresenta una **a** stilizzata con attorno un ricciolo: da ciò derivano la somiglianza con il **mollusco**, di cui riproduce il **guscio**, e i nomignoli che essa possiede. Il codice binario (nel set **ASCII** a 8 bit) che serve ad identificarla è 01000000 (in base 2), 100 (in base ottale), 40 (in base esadecimale) e 64 (in base decimale, può essere utile sapere che nei sistemi Windows, tenendo premuto il tasto alt e digitando 64 dal tastierino numerico, è possibile generare questa lettera in qualsiasi editor).

66. PEC Posta elettronica certificata

La **posta elettronica certificata** o **PEC** è un tipo particolare di **posta elettronica** utilizzato in alcuni **Stati del mondo** che permette di dare a un **messaggio** di **posta elettronica** lo stesso valore legale di una tradizionale **raccomandata** con **avviso di ricevimento**, garantendo così la prova dell'invio e della consegna.

È attualmente utilizzata in **Italia**[1], **Svizzera**[2] e **Hong Kong**[3] Pur essendo una peculiarità italiana (a parte i due casi isolati citati)[4], sono in corso attività governative nazionali per rendere la PEC almeno conforme allo standard UE[5].

67. Software o definizione di Software

Il **software**, in **informatica** e in **elettronica**, è l'insieme delle componenti immateriali (strato logico/intangibile) di un sistema elettronico, in contrapposizione all'**hardware**, cioè la parte materiale (strato fisico/tangibile) dello stesso sistema;[1] in **informatica** si intendono le **istruzioni** memorizzate su uno o più **supporti fisici** che possono essere rappresentate da uno o più **programmi**, o più impropriamente al semplice **dato** o **informazione**.[2]

Il termine è un **prestito linguistico** dell'**inglese**. Nella lingua inglese *software* nasce per imitazione del termine *hardware* e dalla **composizione** delle parole *soft* (in **italiano** «morbido», «tenero», «leggero»)[3] e *ware* («merci», «articoli», «prodotti», «mercanzie»).[4]

La paternità della coniazione del termine *software* non è certa. L'americano Paul Niquette la rivendica sostenendo di aver coniato il termine *software* nel 1953.[5] Certa invece è la prima apparizione del termine *software* in una pubblicazione scritta: un articolo dell'*American Mathematical Monthly* scritto nel 1958 dallo statistico americano John Wilder Tukey.[6]

68. Drag and drop

Nell'interfaccia grafica di un computer, il **drag-and-drop** indica una successione di tre azioni, consistenti nel cliccare su un oggetto virtuale (quale una finestra o un'icona) per trascinarlo (in inglese: *drag*) in un'altra posizione, dove viene rilasciato (in inglese: *drop*). Generalmente nella lingua italiana viene tradotto come "*clicca e trascina*", anche se sarebbe più corretto definirlo come "trascina e rilascia".

69. Cloud computing

In informatica con il termine inglese **cloud computing** (in italiano **nuvola informatica**[1][2][3]) si indica un paradigma di erogazione di servizi offerti on demand da un fornitore ad un cliente finale attraverso la rete Internet (come l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione dati), a partire da un insieme di risorse preesistenti, configurabili e disponibili in remoto sotto forma di architettura distribuita. [4]

Le risorse non vengono pienamente configurate e messe in opera dal fornitore appositamente per l'utente, ma gli sono assegnate, rapidamente e convenientemente, grazie a procedure automatizzate, a partire da un insieme di risorse condivise con altri utenti lasciando all'utente parte dell'onere della configurazione. Quando l'utente rilascia la risorsa, essa viene similmente riconfigurata nello stato iniziale e rimessa a disposizione nel *pool* condiviso delle risorse, con altrettanta velocità ed economia per il fornitore.

70. Download /Upload

Il **download**[1] indica in informatica l'azione di ricevere o prelevare da una rete telematica (ad esempio da un sito web) un file, trasferendolo sul disco rigido del computer o su altra periferica dell'utente. Nella maggior parte dei casi lo scaricamento di un file è la conseguenza di una richiesta, più o meno trasparente all'utente del sistema. L'azione inversa è invece detta *upload*.

L'**upload**[1] o il **caricamento** in informatica, è il processo di invio o trasmissione di un file (o più genericamente di un flusso finito di dati o informazioni) da un client ad un sistema remoto (denominato *server*) attraverso una rete informatica. L'azione inversa è chiamata «scaricamento» o «download».

71. Aggiornamento software

Un **aggiornamento software** (in lingua inglese **upgrade**, **update**), in informatica, si riferisce al processo di sostituzione di un componente software di un sistema informatico con un componente di uguale funzione più recente. In riferimento au programma si utilizza il termine *patch*.

Sicurezza:

72. Browser

In **informatica** il **web browser** (o più semplicemente **browser**[1] /'braʊzə(r)/, traducibile come *navigatore*) è un'applicazione per l'acquisizione, la presentazione e la navigazione di risorse sul **web**. Tali risorse (come **pagine web**, **immagini** o **video**) sono messe a disposizione sul **World Wide Web** (la rete globale che si appoggia su **Internet**), su una **rete locale** o sullo stesso **computer** dove il browser è in esecuzione. Il **programma** implementa da un lato le funzionalità di **client** per il protocollo **HTTP**, che regola il **download** delle risorse dai **server web** a partire dal loro **indirizzo URL**; dall'altro quelle di visualizzazione dei contenuti **ipertestuali** (solitamente all'interno di documenti **HTML**) e di riproduzione di contenuti **multimediali** (**rendering**).

Tra i browser più utilizzati vi sono **Google Chrome**, **Internet Explorer**, **Mozilla Firefox**, **Microsoft Edge** (uscito con **Windows 10**), **Safari**, **Opera** e **Maxthon**.

73. Intranet

In **informatica** e **telecomunicazioni** l'**intranet** è una **rete aziendale** privata che utilizza il **protocollo TCP/IP**, ma può estendersi anche con collegamenti **WAN** e **VPN**. Spesso tale rete o è completamente isolata dalla Rete **Internet** esterna (es. **LAN**), rimanendo a solo uso interno, oppure comunica eventualmente con la rete esterna e le altre reti, attraverso opportuni sistemi di comunicazione e relativa protezione (come ad esempio un **firewall**).

74. Internet

Internet[1] è una **rete** ad accesso pubblico che connette vari dispositivi o **terminali** in tutto il mondo. Dalla sua nascita rappresenta il principale **mezzo di comunicazione di massa**,[2][3][4] che offre all'**utente** una vasta serie di contenuti potenzialmente **informativi** e di servizi.

75. BitTorrent (software)

Il **client** BitTorrent permette all'utente di cercare e scaricare **file torrent** con un casella di ricerca interna posta nella finestra principale, la quale consente direttamente la ricerca con un **motore di ricerca** web, ed i risultati ottenuti dalle parole chiave inserite vengono visualizzati in una pagina del **browser** web predefinito.

[Questo argomento si trova nella sezione sicurezza, i file condivisi spesso sono abusivi, piratati e chi li condivide attraverso i siti web commette un reato e rischia sanzioni altissime, di conseguenza spesso la loro forma di guadagno è nel piratare i pc o inserirci pubblicità indesiderata, nel migliore dei casi]

76. Firewall

In **informatica**, nell'ambito delle **reti di computer**, un **firewall** (termine **inglese** dal significato originario di *parete refrattaria*, *muro tagliafuoco*, *muro ignifugo*; in italiano anche *parafuoco* o *parafiamma*)[1] è un componente di difesa perimetrale di una **rete informatica**, originariamente passivo[2], che può anche svolgere funzioni di collegamento tra due o più segmenti di rete, fornendo dunque una protezione in termini di **sicurezza informatica** della rete stessa.[3][4]

77. HTTPS

In **telecomunicazioni** e **informatica** l'**HyperText Transfer Protocol over Secure Socket Layer** (**HTTPS**), (anche noto come **HTTP over TLS**,[1][2] **HTTP over SSL**[3] e **HTTP Secure**[4][5]) è un **protocollo** per la **comunicazione** sicura attraverso una **rete di computer** utilizzato su **Internet**. La **porta** utilizzata generalmente (ma non necessariamente) è la 443. Consiste nella comunicazione tramite il protocollo **HTTP** (Hypertext Transfer Protocol) all'interno di una connessione **criptata**, tramite **crittografia asimmetrica**, dal **Transport Layer Security** (**TLS**) o dal suo predecessore, **Secure Sockets Layer** (**SSL**) fornendo come requisiti chiave:

- 1.un'autenticazione del sito web visitato
- 2.protezione della **privacy** (riservatezza o **confidenzialità**)
- 3.integrità dei dati scambiati tra le parti comunicanti.

Nel suo popolare funzionamento su **Internet**, **HTTPS** fornisce l'autenticazione del sito web e del **server web** associato con cui una delle parti sta comunicando, proteggendo la comunicazione dagli attacchi noti tramite la tecnica del **man in the middle**. Inoltre, **HTTPS** fornisce una cifratura bidirezionale delle comunicazioni tra un **client** e un **server**, che protegge la stessa contro le possibili operazioni di **eavesdropping**, (*azione mediante il quale viene ascoltata segretamente la conversazione privata tra le parti senza il loro consenso*) e **tampering** (*letteralmente manomissione o*

alterazione della comunicazione) falsificandone i contenuti.[6] In pratica, tale meccanismo fornisce una garanzia soddisfacente del fatto che si sta comunicando esattamente con il sito web voluto (al contrario di un sito falso), oltre a garantire che i contenuti delle comunicazioni tra l'utente e il sito web non possano essere intercettate o alterate da terzi.

78. Virus (informatica)

Un **virus**, in **informatica**, è un **software** appartenente alla categoria dei **malware** che, una volta eseguito, infetta dei **file** in modo da fare copie di se stesso, generalmente senza farsi rilevare dall'**utente**. Il termine viene usato per un programma che si integra in qualche codice eseguibile (incluso il sistema operativo) del sistema informatico vittima, in modo tale da diffondersi su altro codice eseguibile quando viene eseguito il codice che lo ospita, senza che l'utente ne sia a conoscenza.

Coloro che creano virus sono detti *virus writer* o *hacker*, che sfruttano le vulnerabilità (**exploit**) di un **sistema operativo** arrecando danni al sistema, rallentando o rendendo inutilizzabile il dispositivo infetto. I virus comportano comunque un certo spreco di risorse in termini di **RAM**, **CPU** e spazio sul **disco fisso**. Come regola generale si assume che un virus possa danneggiare direttamente solo il software della macchina che lo ospita, anche se esso può indirettamente provocare danni anche all'**hardware**, ad esempio causando il surriscaldamento della CPU mediante **overclocking**, oppure fermando la ventola di raffreddamento. La parola è spesso erroneamente utilizzata in **sincedoche** per parlare di **malware**. Ne è un esempio il diffuso termine *antivirus*.

79. Phishing

Il **phishing** è un tipo di **truffa** effettuata su **Internet** attraverso la quale un malintenzionato cerca di ingannare la vittima convincendola a fornire **informazioni** personali, dati finanziari o codici di accesso, fingendosi un ente affidabile in una comunicazione digitale.[1][2] Si tratta di un'attività illegale che sfrutta una tecnica di **ingegneria sociale**: il malintenzionato effettua un invio massivo di messaggi che imitano, nell'aspetto e nel contenuto, messaggi legittimi di fornitori di servizi; tali messaggi fraudolenti richiedono di fornire informazioni riservate come, ad esempio, il numero della carta di credito o la password per accedere ad un determinato servizio. Per la maggior parte è una truffa perpetrata usando messaggi di posta elettronica, ma non mancano casi simili che sfruttano altri mezzi, quali i messaggi SMS.

Il phishing è una minaccia attuale, il rischio è ancora maggiore nei social media come **Facebook**, **Twitter**, e **Google+**. Degli hacker potrebbero infatti creare un clone del sito e chiedere all'utente di inserire le sue informazioni personali. Gli hacker comunemente traggono vantaggio dal fatto che questi siti vengono utilizzati a casa, al lavoro e nei luoghi pubblici per ottenere le informazioni personali o aziendali.

Il termine phishing è una variante di *fishing* (letteralmente "pescare" in **lingua inglese**),[3] probabilmente influenzato da *phreaking*[4][5] e allude all'uso di tecniche sempre più sofisticate per "pescare" dati finanziari e password di un utente. La parola può anche essere collegata al linguaggio **leet**, nel quale la lettera f è comunemente sostituita con ph.[6] La teoria popolare è che si tratti di un **portmanteau** di *password harvesting*[7], è un esempio di **pseudoetimologia**.

80. Malware

Malware (abbreviazione per *malicious software* (che significa letteralmente *software malintenzionato*, ma di solito tradotto come *software dannoso*), nella **sicurezza informatica**, indica un qualsiasi **programma** informatico usato per disturbare le operazioni svolte da un **utente** di un **computer**. Il termine venne coniato nel 1990 da Yisrael Radai[1], precedentemente veniva chiamato virus per computer; in italiano viene anche comunemente chiamato codice maligno.

81. Spyware

In **informatica** uno **spyware** è un tipo di **software** che raccoglie **informazioni** riguardanti l'attività **online** di un utente (siti visitati, acquisti eseguiti in rete etc) senza il suo consenso, trasmettendole tramite **Internet** ad un'organizzazione che le utilizzerà per trarne **profitto**, solitamente attraverso l'invio di **pubblicità** mirata. I **programmi** per la raccolta di dati che vengono installati con il consenso dell'utente (anche se spesso negando il consenso non viene installato il programma) non sono propriamente spyware, sempre che sia ben chiaro all'utente quali dati siano oggetto della raccolta ed a quali condizioni questa avvenga.

In un senso più ampio, il termine *spyware* è spesso usato per definire un'ampia gamma di **malware** (software maligni) dalle funzioni più diverse, quali l'invio di pubblicità non richiesta (**spam**), la modifica della pagina iniziale o della lista dei **Preferiti** del **browser**, oppure attività illegali quali la redirectione su falsi siti di **e-commerce** (**phishing**) o l'installazione di **dialer** truffaldini per numeri a tariffazione speciale.

82. Spam

Lo **spamming**, detto anche **fare spam** o **spammare**, è l'invio anche verso indirizzi generici, non verificati o sconosciuti, di messaggi ripetuti ad alta frequenza o a carattere di monotematicità tale da renderli indesiderati (generalmente commerciali o offensivi) ed è noto anche come **posta spazzatura** (in **inglese** *junk mail*).[1] Può essere attuato attraverso qualunque sistema di comunicazione, ma il più usato è **Internet**, attraverso messaggi di **posta elettronica**, **chat**, **tag board**, **forum**, **Facebook** e altri servizi di **rete sociale**. Chi invia messaggi spam è indicato spesso con il neologismo **spammista** (*spammer* in inglese).[2]

83. Hacker

Hacker è un termine della **lingua inglese** che designa una persona che trae piacere nell'esplorare i dettagli dei sistemi programmabili e sperimenta come estenderne l'utilizzo.[2]

84. Antivirus

Un **antivirus** è un **software** finalizzato a prevenire, rilevare ed eventualmente rendere inoffensivi **codici** dannosi e **malware** per un **computer** come **virus**, **adware**, **backdoor**, **BHO**, **dialer**, **fraudtool**, **hijacker**, **keylogger**, **LSP**, **rootkit**, **spyware**, **trojan** o **worm**. [1] Generalmente tale tipo di programma non è in grado di proteggere totalmente un computer da tutte le di minacce informatiche esistenti - **attacchi cibernetici**, **advanced persistent threat (APT)**, **botnets**, **DDoS attack**, **phishing**, **scams**, **social engineering** o **spam** - e quindi la **sicurezza** è generalmente offerta da prodotti composti e servizi offerti dalle aziende produttrici di software

85. Password

Una **password** (termine **inglese**) o **parola d'accesso** o **parola d'ordine** o **chiave d'accesso**[1] è, in ambito **informatico** e **crittografico**, una sequenza di **caratteri alfanumerici** utilizzata per accedere in modo esclusivo a una **risorsa informatica** (sportello **bancomat**, **computer**, connessione **internet**, casella della **posta elettronica**, **reti**, **programmi**, **basi dati**, ecc.) o per effettuare operazioni di **cifratura**. Si parla più propriamente di **passphrase** se la chiave è costituita da una frase o da una sequenza sufficientemente lunga di caratteri (non meno di 20/30).

86. Firma digitale

La **firma digitale** è un metodo **matematico** teso a dimostrare l'**autenticità** di un messaggio o di un **documento digitale** inviato tra mittente e destinatario attraverso un canale di comunicazione non sicuro, garantendo al destinatario che:

- il mittente del messaggio sia chi dice di essere (**autenticazione**),
- il mittente non possa negare di averlo inviato (**non ripudio**)
- il messaggio non sia stato alterato lungo il percorso dal mittente al destinatario (**integrità**).

Le firme digitali si basano su schemi o **protocolli crittografici** comunemente usati nella **distribuzioni di software**, nelle transazioni finanziarie e in altri casi in cui si debba rilevare la **falsificazione** o l'alterazione del messaggio

WEB:

87. World Wide Web

Il **World Wide Web** (letteralmente "ragnatela globale"), abbreviato **Web**, sigla **WWW** o **W3**, è uno dei principali servizi di **Internet**, che permette di navigare e usufruire di un insieme molto vasto di contenuti amatoriali e professionali (**multimediali** e non) collegati tra loro attraverso legami (**link**), e di ulteriori servizi accessibili a tutti o ad una parte selezionata degli utenti di Internet. Questa facile reperibilità di **informazioni** è resa possibile, oltre che dai **protocolli di rete**, anche dalla presenza, diffusione, facilità d'uso ed efficienza dei **motori di ricerca** e dei **web browser** in un modello di architettura di rete definito **client-server**.

88. definizione Online e offline

In **informatica**, l'anglicismo **online** (anche *on-line*, *on line*) è usato quale sinonimo della **locuzione in linea**^{[1][2]}; è normalmente contrapposto a *offline* (o *off-line*; 'non in linea'^{[3][4]}, 'fuori linea'^[5]). L'aggettivo *online* ha sostanzialmente due accezioni differenti:

1. l'essere, per un dispositivo, connesso ad una **rete di computer** (l'esempio più classico di rete di calcolatori è internet) o **telefonica** (quindi, propriamente, coincide con l'analogo italiano **in linea**);
 2. l'essere, riguardo a contenuti di svariata natura, disponibile o fruibile su **internet** (in tal caso, l'aggettivo in questione viene espresso in italiano anche con la locuzione **in rete**).
- Pertanto, il primo aspetto interessa la fisicità di un collegamento con trasferimento di dati, il secondo, diversamente, si riferisce alla disponibilità dei contenuti su internet.

89. Sito internet Sito web

Un **sito web** o **sito Internet**^[1] è un insieme di **pagine web** correlate, ovvero una struttura **ipertestuale** di documenti che risiede tramite **hosting** su un **server web**, raggiungibile dall'utente finale tipicamente attraverso un comune **motore di ricerca** e/o un **indirizzo web** tramite **web browser**.

90. Link

Link – collegamento fisico tramite **mezzo trasmissivo** tra trasmettitore e ricevitore che dà vita al **canale di comunicazione**

- **Hyperlink** (collegamento ipertestuale) – speciale rimando contenuto all'interno di un **ipertesto**, come quelli nel world wide web
- **Link** – collegamento ad un **file**
- **Hard-link** (collegamento fisico) – l'associazione di un file al suo contenuto
- **Symlink** (collegamento simbolico) – un file che è semplicemente un rimando ad un altro file
- **Link** in **Windows** (*collegamento* nelle versioni in italiano) – simile ad un collegamento simbolico, ma utilizzato solo in sistemi operativi Windows
- **Linking** – la fase di **costruzione** di un **software** successiva alla **compilazione**, eseguita dal **linker**

91. Navigazione criptata e anonima (vedi Browser)

HTTPS Everywhere è un'estensione per **Google Chrome**, **Mozilla Firefox**, **Opera**, su cellulari con sistema operativo **Android**, e inserita nell'installazione di **Tor Browser**, che forza i siti a creare una connessione **HTTPS** anziché **HTTP**, se essi supportano il protocollo **HTTPS**. **HTTPS Everywhere** è realizzato dalla **Electronic Frontier Foundation**, in collaborazione con la **The Tor Project, Inc.** Lato server **HTTPS Elsewhere** può essere sostituito e reso superfluo dal più sicuro e restrittivo **HSTS**, in cui il server non solo dichiara di supportare le connessioni **HTTPS**, ma le impone a tutti gli *user agent*, rifiutando la comune connessione **HTTP** non crittata. **HTTPS Elsewhere** non segnala all'utente se il sito supporta la sola connessione **HTTPS**, oppure in aggiunta anche gli standard **HSTS** e *Perfect Forward Secrecy*.

AdBlock e **Adblock Plus** sono le prime e tra le più diffuse estensioni gratuite per bloccare qualsiasi tipo di **banner** pubblicitario.

Tor Browser è un programma del progetto **The Guardian Project** che consente la navigazione anonima su rete **Tor** sia su siti accessibili dai comuni *browser* che nel cosiddetto **deep web**, ma non cifrata (che avviene se e sole viene settata

una **Virtual Private Network**, che Tor Browser non ha): gratuito, a sorgente aperto, portatile (può essere lanciato da chiavetta USB) e *stand-alone*. Per la cifratura al 2016 l'utente deve affidarsi a una VPN esterna al programma, e in genere con un *client* proprietario.

Tor Browser per Android e il suo plug-in Orbot (client per rete Tor) hanno le stesse caratteristiche per cellulari con sistema operativo Android. Android offre già di suo all'utente la possibilità di indirizzare *tutto il traffico Internet* del cellulare (da qualsiasi applicazione) ad una rete VPN, laddove Orbot VPN si limita invece a indirizzare verso una rete Tor di tipo VPN *i soli siti aperti tramite Orbot* ([1]), e non quelli aperti con le altre applicazioni.

Col termine "navigazione anonima" spesso si intende che al termine della sessione Internet (una volta chiusa la finestra del *browser*) i dati raccolti non saranno salvati nel PC locale, cosa che ovviamente non impedisce di visualizzare e salvare copia delle stesse informazioni durante la navigazione (**indirizzo IP**, luogo da cui si è connessi, *cookie*, *password*, siti precedenti visitati), né all'*Internet Service Provider* (l'operatore tlc che fornisce la connessione Internet) - e che peraltro vi è obbligato per legge -, né ai proprietari dei siti visitati.

Dove non è possibile stabilire una connessione anonima e cifrata, se questa connessione è di tipo punto-punto con un altro utente, il contenuto può essere protetto prima di renderlo disponibile crittografandolo con programmi come **VeraCrypt**, che deve avere installato anche il destinatario per poter decrittare la chat e gli allegati; mittente e destinatario dovranno scambiarsi la relativa *password* tramite un canale indipendente, come cellulare o fax.

I comuni programmi per la **compressione dei dati**, hanno l'opzione di crittografia con *password* e di scelta fra algoritmi di cifratura recenti e non ancora violati (quale è il diffuso **AES 512**).

92. **Blog**

Un **blog** /*blog*/, nel **Web 2.0** e nel **gergo di Internet**, è un particolare tipo di **sito web** in cui i contenuti vengono visualizzati in forma anti-cronologica (dal più recente al più lontano nel tempo). In genere il blog è gestito da uno o più *blogger* che pubblicano, più o meno periodicamente, contenuti **multimediali**, in forma **testuale** o in forma di *post*, concetto assimilabile o avvicinabile a un articolo di **giornale**.

93. **Login**

Il **login** (spesso anche detto **procedura di autenticazione**) è un termine utilizzato per indicare la procedura di accesso ad un **sistema informatico** o ad un'applicazione **informatica**. Il termine proviene dalla contrazione di *log in*, entrata nel **log**, il *registro cronologico degli eventi* tipico di qualsiasi sistema informativo. Altri termini corrispondenti sono: *logon*, *log on*, *signon*, *sign on*, *sign in*. In italiano è spesso tradotto in "accedi".

94. **Pagina web**

Una **pagina web** è il tipo di **documento digitale** tramite il quale sono rese disponibili all'utente finale le informazioni del **World Wide Web** attraverso un **web browser**. Un insieme di pagine web, tra loro relazionate secondo una gerarchica e una struttura **ipertestuale** e riferibili, di norma, ad un unico **web server**, costituisce un **sito web**.

Una pagina web è formata fondamentalmente da due elementi: i *contenuti* veri e propri e la *formattazione*, ovvero l'aspetto con cui i contenuti sono mostrati all'utente. Per essere visibile e intelligibile, deve essere opportunamente formattata.

95. **Social Network Rete sociale**

Una **rete sociale**, anche nota con la locuzione **inglese social network**, consiste in un qualsiasi gruppo di individui connessi tra loro da diversi legami sociali. Per gli esseri umani i legami vanno dalla conoscenza casuale, ai rapporti di lavoro, ai vincoli familiari. Le reti sociali sono spesso usate come base di studi interculturali in **sociologia**, in **antropologia**, in **etologia**.

L'analisi delle reti sociali, ovvero la mappatura e la misurazione delle reti sociali, può essere condotta con un formalismo matematico usando la **teoria dei grafi**. In generale, il corpus teorico ed i modelli usati per lo studio delle reti sociali sono compresi nella cosiddetta **analisi delle reti sociali**.

La ricerca condotta nell'ambito di diversi approcci disciplinari ha evidenziato come le reti sociali operino a più livelli (dalle **famiglie** alle **comunità nazionali**) e svolgano un ruolo cruciale nel determinare le modalità di risoluzione di problemi e i sistemi di gestione delle **organizzazioni**, nonché le possibilità dei singoli individui di raggiungere i propri obiettivi.

La diffusione del [web](#) e del termine «rete sociale» ha creato dall'inizio del [XXI secolo](#) alcune ambiguità di significato. La rete sociale è infatti storicamente, in primo luogo, una rete fisica.

96. [Social media](#)

Social Media, in italiano **social network**, è un termine generico che indica tecnologie e pratiche in [Rete](#) che le persone adottano per condividere contenuti [testuali](#), [immagini](#), [audio](#) e [video](#). I professori [Andreas Kaplan](#) e Michael Haenlein hanno definito i social media come un gruppo di [applicazione web](#) basate sui presupposti [ideologici](#) e [tecnologici](#) del [Web 2.0](#), che consentono la creazione e lo scambio di [contenuti generati dagli utenti](#).

I social media rappresentano fundamentalmente un cambiamento nel modo in cui la gente legge, apprende e condivide informazioni e contenuti. Con i social media cambia radicalmente il modello di comunicazione tipico dei media tradizionali ([radio](#), [stampa](#), [televisione](#)): il messaggio non è più del tipo "da uno a molti" (cioè prevalentemente monodirezionale, dal [broadcaster](#) al suo pubblico), ma di tipo "peer": più emittenti, alto livello di interazione. Questo cambio di modello comunicativo può portare a una democratizzazione dell'informazione, trasformando le persone da "mere" fruitrici di contenuti, ad editori esse stesse. I social media sono diventati molto popolari perché permettono alle persone di utilizzare il [Web](#) per stabilire relazioni di tipo personale o lavorativo. Essi sono anche definiti *user-generated content* (UGC) o *consumer-generated media* (CGM).

I social media possono assumere differenti forme, che possono essere raggruppate in 14 categorie: [Blog](#), reti professionali (*business network*), progetti collaborativi, reti aziendali (*enterprise social network*), [Forum in Internet](#), [microblog](#), [condivisione di foto](#), recensioni di prodotti/servizi, [social bookmarking](#), giochi su reti sociali, [servizio di rete sociale](#), [condivisione di video](#) (*video sharing*) e realtà virtuali (*virtual world*).[1]

Esempi:

- [deviantArt](#) (art sharing),
- [Digrii](#) (servizio di rete sociale),
- [Facebook](#) (servizio di rete sociale e photo/video sharing),
- [Flickr](#) (photo sharing),
- [Google Plus](#) (servizio di rete sociale),
- [Instagram](#) (servizio di rete sociale e photo/video sharing)
- [Last.fm](#) (personal music),
- [Linkedin](#) (servizio di rete sociale professionale)
- [MySpace](#) (servizio di rete sociale),
- [Pheed](#) (ogni forma di contenuto digitale, tra cui testi, foto, clip audio, note vocali, video e trasmissioni in diretta)
- [Second Life](#) (realtà virtuale),
- [Twitch](#) (servizio di live streaming),
- [Twitter](#) (servizio di rete sociale e microblogging),
- [YouTube](#) (servizio di rete sociale e video sharing),
- altri siti [microblog](#) sono [Jaiku](#) e [Pownce](#),

Molti di questi servizi possono essere integrati tramite piattaforme come [Mybloglog](#), una società di [Yahoo](#), e [Plaxo](#).

97. [Netiquette](#)

La **netiquette** è una [parola macedonia](#) che unisce il [vocabolo inglese](#) *network* ([rete](#)) e quello [francese](#) *étiquette* (buona [educazione](#)). È un insieme di regole informali che disciplinano il buon [comportamento](#) di un [utente](#) sul [web](#) di [Internet](#), specie nel rapportarsi agli altri utenti attraverso risorse come [newsgroup](#), [mailing list](#), [forum](#), [blog](#), [reti sociali](#) o [email](#) in genere[1] Il rispetto della netiquette non è imposto da alcuna [legge](#), ma sotto un aspetto giuridico, la netiquette è spesso richiamata nei contratti di fornitura di servizi di accesso da parte dei [provider](#).

Il mancato rispetto della netiquette comporta una generale disapprovazione da parte degli altri utenti della Rete, solitamente seguita da un isolamento del soggetto "*maleducato*" e talvolta dalla richiesta di sospensione di alcuni servizi utilizzati per compiere atti contrari a essa (di solito l'[email](#) e [Usenet](#)). In casi di gravi e continue violazioni l'utente trasgressore è punibile con il [ban](#).

Sono comportamenti contrari alla netiquette, e talvolta sanzionati dagli **abuse desk**: inviare **spam**, effettuare **mailbombing** e l'eccessivo **cross-posting** e/o **multiposting** sui **newsgroup** di **Usenet**. Anche l'invio di **e-mail** senza un oggetto è considerata una cosa poco rispettosa nei confronti del destinatario.

Particolarmente scorretto è anche l'invio o l'inoltro di email a un gran numero di persone (per esempio a tutto il proprio indirizzario) inserendone gli indirizzi nel campo "To:" (in italiano "A:"). In questo modo tutti gli indirizzi, spesso privati, sono mostrati apertamente a tutti i destinatari, con una implicita **violazione della privacy**. Non solo: se un **computer** fra quelli dei destinatari è infettato da virus che utilizzano la posta elettronica per diffondersi, tutti gli indirizzi inseriti nel messaggio possono essere catturati dal virus e usati come destinatari di messaggi infettati. In realtà il concetto di netiquette con i suoi aspetti e contenuti è un concetto che si evolve lentamente nel tempo con il Web stesso.

98. **Troll (Internet)**

Un **troll**, nel gergo di **Internet** e in particolare delle **comunità virtuali**, è un soggetto che interagisce con gli altri tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente senza senso e/o del tutto errati, con il solo obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi.[1][2][3]

99. **Hashtag**

Un **hashtag** è un tipo di etichetta (**tag**) utilizzato su alcuni servizi **web** e **social network** come **aggregatore** tematico, la sua funzione è di rendere più facile per gli utenti trovare messaggi su un tema o contenuto specifico. Il termine hashtag può anche fare riferimento al simbolo **cancelletto** stesso, quando usato nel contesto di un hashtag.[1]

L'hashtag, in un servizio che lo supporta, può essere creato da un utente inserendo il carattere **cancelletto #** davanti ad una parola o una frase del testo principale di un messaggio. La parola può essere composta da lettere, cifre e sottolineature ma senza spazi e caratteri speciali. Successivamente la ricerca di quel hashtag restituirà tutti i messaggi che sono stati etichettati con esso.[2][3]

100. **Emoticon**

Le **emoticon** o **faccine** (o ancora **smiley**) sono riproduzioni stilizzate di quelle principali espressioni facciali **umane** che esprimono un'emozione.

Vengono utilizzate prevalentemente su **Internet** e nella **messaggistica istantanea** come **componenti extra-verbali** alla comunicazione scritta. Quando un'emoticon è costituita da segni primitivi o stilizzati, come nel caso della combinazione di caratteri testuali, si può affermare che essa sfrutti il fenomeno della **pareidolia**.

La grande diffusione delle emoticon negli **SMS**, nella **posta elettronica**, nei **forum** di Internet ecc. ha portato nel tempo all'assegnazione di codici **Unicode** a molte di esse e successivamente ha indotto gli sviluppatori di **software** a creare pittogrammi (in alcuni casi anche **gif** animate) sotto forma di elementi immediatamente disponibili nell'**interfaccia grafica** delle applicazioni o del **sistema operativo** stesso, proprio allo scopo di risparmiare all'utente non esperto il ricorso alla combinazione di caratteri testuali o alla digitazione manuale di codici Unicode.

101. **Clickbait**

Clickbait (o **clickbaiting**, tradotto "esca da click"), in italiano **acchiappaclick**, è un termine che indica un contenuto web la cui principale funzione è di attirare il maggior numero possibile d'**internauti**, per generare rendite pubblicitarie online. Generalmente il clickbait si avvale di titoli accattivanti e sensazionalisti che incitano l'utente a cliccare, facendo leva sull'aspetto emozionale di chi vi accede. Il suo obiettivo è quello di attirare chi apre questi link per incoraggiarli a condividerne il contenuto sui **social network**, aumentandone quindi in maniera esponenziale i proventi pubblicitari.

È frequente da parte di molti siti fare pseudo-informazione narrando taluni fatti in maniera strumentale, distorcendone la realtà; a contrastare questo fenomeno vi sono siti di **debunking** dove ciò che è riportato in questi link viene smentito, evidenziandone la mancanza di fonti informative affidabili.

Il clickbait viene esercitato talvolta anche su piattaforme di **video sharing** (ad esempio **YouTube**) pubblicando in maniera ingannevole, come anteprima di un video, un fotogramma di genere differente dal contenuto realmente presente allo scopo di aumentarne le visualizzazioni.

102. **Fake**

Fake è un termine **inglese** che sta a significare "falso", "contraffatto", "alterato", "tarocco".[1]

Nel gergo di **internet**, in particolare di comunità virtuali come **newsgroup**, **forum** o **chat**, un *fake* (dall'inglese per "falso", "posticcio") è un utente che falsifica in modo significativo la propria identità.

103. Fake news

Il termine **inglese fake news** (letteralmente in **italiano notizie false**)[1] indica **articoli** redatti con **informazioni** inventate, ingannevoli o distorte[2], resi pubblici con il deliberato intento di **disinformare** attraverso i **mezzi di informazione**. Tradizionalmente a veicolare le *fake news* sono i grandi media, ovvero le televisioni e le più importanti **testate giornalistiche**[3][4][5]. Tuttavia con l'avvento di **Internet**, soprattutto con la condivisione dei **media sociali**[6], è aumentata grandemente anche la diffusione di notizie false.

104. Forum (Internet)

Il termine "**forum**", nell'ambito dell'**informatica** e del **Web 2.0**, è utilizzato in **italiano** per indicare l'insieme delle sezioni di discussione in una **piattaforma informatica**, o una singola sezione, oppure lo stesso **software** utilizzato per fornire questa struttura (detto anche "board"). Rappresenta un esempio tipico del **Web 2.0** o **Web dinamico**.

Una **comunità virtuale** si sviluppa spesso intorno ai forum, nel quale scrivono utenti abituali con interessi comuni. I forum vengono utilizzati anche come strumento di assistenza **online** e all'interno di aziende per mettere in comunicazione i dipendenti e permettere loro di reperire **informazioni**.

Ci si riferisce comunemente ai forum anche con termini e locuzioni in **lingua inglese** come: *board*, *message board*, *bulletin board* oppure "gruppi di discussione", "bacheche" e altri.

Molti forum richiedono la registrazione (**signup**) dell'utente prima di poter inviare messaggi e in alcuni casi anche per poterli leggere; successivamente, per poter inviare messaggi (e, a volte, anche per leggerli per intero) occorre comunque eseguire il **login**. Diversamente dalla **chat**, che è uno strumento di comunicazione **sincrono**, ovvero nel quale la comunicazione avviene nello stesso momento, il forum è **asincrono**, in quanto la scrittura e la risposta può avvenire in momenti diversi.

105. Checkbox

In **informatica**, un **checkbox** (**casella di spunta**, **check box**, **tick box**, o **tick box**) è un controllo grafico con cui l'utente può effettuare selezioni multiple. Solitamente, i **checkbox** sono mostrati sullo **schermo** come dei quadrati che possono contenere spazio bianco (quando non sono selezionati), **segno di spunta** (quando sono selezionati) o un quadrato (indeterminato).

Adiacente al **checkbox** è solitamente mostrata una breve descrizione. Per invertire lo stato (selezionato/non selezionato) del **checkbox** è sufficiente cliccare sul riquadro o sulla descrizione.

106. Motore di ricerca

Nell'ambito delle tecnologie di **Internet**, un **motore di ricerca** (in **inglese search engine**) è un sistema automatico che, su richiesta, analizza un insieme di dati (spesso da esso stesso raccolti) e restituisce un **indice** dei contenuti disponibili[1] classificandoli in modo automatico in base a formule statistiche-matematiche che ne indichino il grado di rilevanza data una determinata **chiave di ricerca**. Uno dei campi in cui i motori di ricerca trovano maggiore utilizzo è quello dell'**information retrieval** e nel **web**. I motori di ricerca più utilizzati nel 2017 sono stati: **Google**, **Bing**, **Baidu**, **Qwant**, **Yandex**, **Ecosia**,

107. PubMed

PubMed è un motore di ricerca gratuito, basato principalmente sul database **MEDLINE**, di **letteratura scientifica** biomedica dal 1949 ad oggi; la sua prima versione online è del gennaio del 1996.[1].

Prodotto dal **National Center for Biotechnology Information** (NCBI) presso la **National Library of Medicine** (NLM) dei **National Institutes of Health** (NIH) degli Stati Uniti, la banca dati viene comunemente interrogata attraverso **Entrez**, il motore di ricerca messo a punto dall'NCBI per l'individuazione di informazioni biologiche, chimiche e mediche.

PubMed, con oltre 24 milioni di riferimenti bibliografici derivati da circa 5.300 periodici biomedici, consente l'accesso al **MEDLINE** (*Medical Literature Analysis and Retrieval System*), l'archivio bibliografico **on-line** del sistema MEDLARS. PubMed condivide le informazioni di base con Medline e con l'**Index Medicus**, la corrispondente versione a stampa la cui pubblicazione è stata interrotta nel 2004 a causa dell'avvento degli strumenti informatici. Rispetto a Medline, PubMed è tuttavia arricchito da riferimenti provenienti da altri database bibliografici secondari specializzati,

come l'*Index to Dental Literature*, l'*International Nursing Index*, l'*Hospital Literature Index* e altre fonti d'informazione su specifici settori. Sono oltre 17 milioni gli articoli reperibili tramite **abstract**, gli articoli tipo review sono in totale oltre 1,5 milioni mentre gli articoli disponibili in *free full text* (testo integrale) sono oltre 3,1 milioni.[2]

108. Operatori booleani di PubMed

https://www.nlm.nih.gov/bsd/disted/pubmedtutorial/020_340.html

https://www.nlm.nih.gov/pubs/techbull/ja97/ja97_pubmed.html

1-AND

2.OR

3-NOT

4-()

5- *

109. [Cochrane Collaboration](#)

La **Cochrane Collaboration** è una iniziativa internazionale no-profit nata con lo scopo di raccogliere, valutare criticamente e diffondere le informazioni relative alla efficacia ed alla sicurezza degli interventi sanitari.

110. [WhatsApp](#)

WhatsApp Messenger è un'applicazione di **Messaggistica istantanea**, creata nel 2009 e facente parte dal 19 febbraio 2014 del gruppo **Facebook Inc.** Gli utenti possono scambiare **messaggi di testo**, **immagini**, **video** e file audio, nonché informazioni sulla **posizione**, **documenti** e informazioni di contatto tra due persone o in gruppi tramite WhatsApp. L'applicazione viene eseguita da un **dispositivo mobile** ma è accessibile anche dai **computer desktop**; il servizio richiede agli utenti consumatori di fornire un numero di cellulare standard. Originariamente, gli utenti potevano comunicare solo con gli altri individualmente o in gruppi di singoli utenti, ma a settembre 2017, WhatsApp ha annunciato una piattaforma commerciale imminente che consentirà alle aziende di fornire un servizio clienti agli utenti su larga scala.

111. [Facebook Messenger](#)

Facebook Messenger (comunemente noto come **Messenger**) è un'applicazione e una piattaforma di **messaggistica istantanea** sviluppata come **Facebook Chat** nel 2008; la società ha rinnovato il suo servizio di messaggistica nel 2010, e successivamente ha rilasciato l'**app stand-alone** per **iOS** e **Android** nel 2011. Nel corso degli anni, **Facebook** ha rilasciato nuove app su una varietà di **Sistemi operativi** diversi, ha lanciato un **sito web** dedicato e ha separato le funzionalità di messaggistica dall'app principale di Facebook, richiedendo agli utenti di utilizzare l'interfaccia web o di scaricare una delle applicazioni per il proprio Sistema operativo.

Conclusioni

L'elenco di argomenti di informatica di base è veramente minimo, ti ricordo che l'informatica e la programmazione sono discipline vastissime in cui c'è più di un corso di laurea fra ingegneria e informatica stessa.

Molte parole sono di uso comune altre si utilizzano senza saperne il significato, per avere un apprendimento migliore se ne hai la possibilità apri il file dal PC e poi prova a riconoscere quelle parole nel tuo PC così da ricordarle meglio.

Molti concorsi ti chiedono la domanda secca del tipo che cos'è ? oppure cosa vuol dire? e nulla più.

In rari casi può capitare che la commissione abbia un PC acceso e ti chieda di fare delle cose. Quindi fa qualche semplice esercizio a PC del tipo:

-Esegui il download di un pacchetto office, esegui l'installazione e apri un programma di videoscrittura.

-Esegui il programma di videoscrittura, scrivi il testo, formatta il testo, salva il file in diverse estensioni e fra queste in pdf.

-Esegui il programma di foglio di calcolo apri una tabella di numeri, se non c'è scrivi dei numeri, esegui la somma di una colonna, esegui un grafico con le operazioni guidate.

-Esegui il browser va su di un motore di ricerca scientifico, esegui una ricerca base, usa un operatore booleano, usane due, aggiungi le parentesi e l'*.

Questi esercizi brevi aggiunti alle parole dovrebbero renderti facile la prova di informatica, il tempo da dedicarci è un giorno al massimo quando vuoi staccare dallo studio di infermieristica.

Ricorda che nelle graduatorie di migliaia di persone anche il punto che ti può dare la prova di informatica può significare essere assunti uno o più mesi prima del collega e nel caso sia un periodo in cui si lavora poco o nulla vuol dire molti eruo in più.

Non lasciare nulla al caso il concorso è un giorno che puoi pianificare al meglio.

Alice Ognibene