

PLANÈTE INTERNET
HORS SÉRIE

LE KIT

Internet

DECOUVERTE

1 mois gratuit

■ Découvrez l'Internet gratuitement pendant un mois
■ « Vos premiers pas sans risque »

1 CD-ROM

La sélection des meilleurs logiciels en français pour :

- vous connecter,
- naviguer,
- communiquer

1 visite guidée

Comprendre :

- comment s'équiper,
- comment ça marche,
- combien ça coûte... ?



Si vous n'avez jamais rien compris à toutes ces nouvelles technologies...

...c'est le moment de vous lancer !

PLANÈTE
internet

SE
R
S
R
H





Avec ce numéro spécial de Planète Internet et son **CD-ROM**, nous vous offrons le kit du parfait

4

explorateur de cette jungle moderne :

l'Internet. Après quelques **explications**

6

simples sur son fonctionnement, vérifions

vos besoins en **ordinateur** et **modem**, ou

8

faites un tour d'essai grâce au Minitel.

Au seuil de votre grand départ vers ces

terres vierges, pays de l'**adresse électronique**

10

et du **tam-tam planétaire**, nous vous

12

équipons des outils indispensables :

Eudora, pour envoyer et recevoir du

14

courrier électronique, **Netscape**, le plus

16

connu des navigateurs du World Wide Web

ainsi que quelques logiciels qui vous

permettront, entre autres, de discuter en **IRC**

20

et de lire les **newsgroups**. Vous aurez de

22

toute façon tout loisir d'aller chercher ce qui

vous ferait plaisir avec le **FTP**.

23

Planchez un peu la **langue** du coin et avant

24

le décollage, lisez les **instructions de survie**

26

de votre kit de connexion. Et si vous vous

ennuyez, le soir, autour du feu de camp,

voilà **un peu de lecture**.

28

Surfez couvert





Le CD-ROM et son contenu



1 MOIS DE
CONNEXION
GRATUIT*

Votre **kit** de connexion et de découverte, avec une sélection des meilleurs logiciels en français et un serveur Web de présentation de l'Internet

Aussi sur le Web : <http://www.netpress.fr/special>

THE INTERNET JUNGLE

avec

pok Paul
dob Dominique
tip Thierry
mécano Stéphane Boisson
surfer Mary Lyn Sorensen

un magazine de
Paul Gemperlé

produit par Net Press
..... et Club Internet
programmation Brainstorm
<brainstorm@brainstorm.eu.org>
image Thierry Ségur
son Dom&Greg Planet Jam
bêta Alexandre de Almeida
participation Antoine Buat
the little girl Fary Small
restauration Harold & Maud
climatisation Feeders
carburants liquides Perrier

ADMINISTRATION - PUBLICITÉ

Le Kit Internet Découverte est un numéro hors série du magazine *Planète Internet*, publié par Net Press, Lagardère Groupe

Net Press

191, avenue Aristide-Briand
94230 Cachan, France
Tél : +33 (1) 4908 5830
Fax : +33 (1) 4908 5831

directeur de la publication
Xavier Cany <cany@netpress.fr>

directeur de la rédaction
Charly Playe <playe@netpress.fr>

directeur commercial et responsable publicité
James David <jamesd@netpress.fr>
Tél : +33 (1) 4908 5839

conception et rédaction du hors série
Paul Gemperlé <gemp@netpress.fr>

secrétaire de rédaction
Muriel Pellerin <mu@netpress.fr>

COURRIER

adresse postale :
Net Press
Service Courrier des lecteurs
191, avenue Aristide-Briand
94230 Cachan, France

adresse e-mail :
editor@netpress.fr

serveur Web
<http://www.club-internet.fr/planete>

ABONNEMENT

1 an (11 numéros) :
France : 270 francs
Étranger : 350 francs

Dépôt légal : 2^e trimestre 1996
Distribution : NMPP
Organisation : Prodiges
N° de commission paritaire : 76275
N° ISSN : 1267-3331
Imprimerie, Photogravure :
BR Diffusion

Windows

Pour pouvoir utiliser le contenu du CD-ROM, vous devez procéder à une première installation qui placera le **Navigateur Club Internet** sur votre disque dur.

Installation Windows 95

Il vous faut au moins un compatible PC 486, 8 Mo de mémoire vive et un lecteur CD-ROM. Insérez le CD-ROM dans le lecteur et, à l'aide de l'« Explorateur Windows », ouvrez-le, puis ouvrez le répertoire **win95** et lancez le fichier **setup.exe** (en double-cliquant dessus).

Installation Windows 3.1 ou 3.11

Il vous faut au moins un compatible PC 486, 4 Mo de mémoire vive et un lecteur CD-ROM. Insérez le CD-ROM dans le lecteur et lancez l'instruction « Exécuter » du menu « Fichier » et tapez : **D:\windows\setup.exe** (si **D:** est le nom de votre lecteur de CD-ROM).

C'est parti...

Vous venez de lancer l'utilitaire d'installation. La première fenêtre vous en propose deux types. Nous vous conseillons l'installation normale qui comprend l'intégralité du kit de connexion (avec l'utilitaire de connexion) contrairement à l'installation personnalisée qui n'installera que le **Navigateur Club Internet**. Choisissez ensuite le répertoire où sera installé le kit de connexion, l'installation des logiciels sur votre disque dur se fera alors automatiquement.

Une fois l'installation terminée vous avez le choix entre :

- cliquer sur l'icône « **Découverte Internet** » qui vous propose un petit serveur Web de présentation de l'Internet et du CD-ROM,
- ou installer le kit de connexion en cliquant sur l'icône « **Inscription Club Internet** » qui vous permet de vous ouvrir un compte chez Club Internet. Pour cette installation, vous devez disposer d'un modem.

Macintosh

Vous avez besoin, au moins, d'un Macintosh équipé d'un processeur 68030, de 8 Mo de mémoire vive et d'un lecteur CD-ROM. Après avoir inséré le CD-ROM dans le lecteur, vous avez le choix entre double-cliquer sur l'icône « **Découverte Internet** » qui vous propose un petit serveur Web de présentation de l'Internet et du CD-ROM, ou l'installation du **kit de connexion** qui vous permet de vous ouvrir un compte chez Club Internet. Pour cette installation, vous devez disposer d'un modem.

Installation

Elle se déroule en 3 étapes qui nécessitent à chaque fois un redémarrage (désolé pour cet inconvénient barbare). Suivez les instructions qui vous sont proposées au fur et à mesure et n'hésitez pas à lire les fichiers « **LISEZ-MOI** » accompagnant les logiciels.

Logiciels

Vous les trouverez dans le répertoire **Outils**. Ils sont rangés dans des sous-répertoires qui correspondent à la classification utilisée dans leur description au sein du serveur **Web de présentation** qui détaille en outre leur compatibilité avec les différents systèmes ainsi que leurs sites Web de référence.

Problèmes et solutions

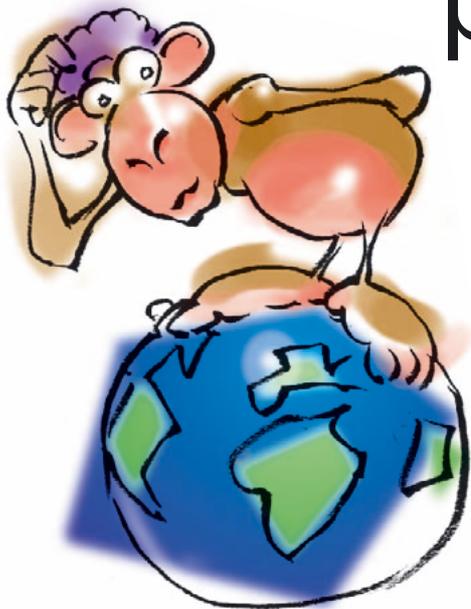
Reportez-vous à la page 26 de ce magazine pour obtenir quelques solutions à des problèmes courants.

Support téléphonique

Club Internet propose un support téléphonique au (1) 47 45 99 10 réservé exclusivement aux problèmes qui pourraient survenir lors de l'installation du Kit Club Internet et de l'enregistrement d'un compte, ainsi qu'à des problèmes liés à l'utilisation de ce compte. Club Internet ne fournira aucune assistance technique pour les différents logiciels présents sur le CD-ROM à titre d'exemple.

Le CD-ROM joint au numéro hors série de *Planète Internet*, le Kit Internet Découverte est fourni gratuitement et ne peut être vendu séparément. Son utilisation en sera faite sous la pleine et entière responsabilité de l'utilisateur. Net Press ne peut en aucun cas être tenu pour responsable d'un mauvais fonctionnement des logiciels contenus dans ce CD-ROM. Lisez les documents « **LISEZ-MOI** » placés dans les dossiers des différents logiciels pour en connaître les éventuelles incompatibilités et plates-formes supportées. Les CD-ROM physiquement endommagés seront remplacés, dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30 septembre 1996. Les textes, images, sons et données proposés dans ce CD-ROM sont soumis aux lois sur le copyright et la propriété intellectuelle. Tous droits de reproduction réservés Net Press 1996. Les informations rédactionnelles publiées dans *Planète Internet* sont libres de toute publicité. Tout document reçu est considéré comme cédé gracieusement à la rédaction par son auteur pour publication, sauf accord particulier. Toutes les marques citées dans ce magazine et son CD-ROM sont déposées par leurs propriétaires respectifs. * Offre réservée aux nouveaux abonnés

L'Internet, pour faire simple



Imaginez un endroit, mettons une université qui possède, de préférence, plein d'ordinateurs, parce que c'est une université moderne. Un beau jour, les gars du coin se dirent « tiens, pour aller plus vite,

Vous êtes à la lisière de la jungle,
l'Internet vous tend les bras mais
vous vous **demandez** pourtant

« comment, mais comment en est-on arrivé là ? »

on va tous les relier avec des fils, comme ça on n'aura plus besoin de se déplacer d'une machine à l'autre et on pourra copier des trucs et tout. » Aussitôt dit, aussitôt fait, ils branchèrent des fils de partout et connectèrent tout ça. De fil en aiguille, le système se perfectionna – c'est-à-dire qu'il y eut de plus en plus de fils partout – et finalement, le système attira l'attention de leurs professeurs. Ça leur a probablement valu la mention « très dissipés et paresseux » alors que le monde venait de basculer dans l'âge de la communication électronique.

plaisirs, les méchants Russes auraient eu l'idée saugrenue de tester quelques-unes de leurs bombes atomiques. D'où le fait que nos étudiants d'abord apprentis-brancheurs se retrouvèrent chercheurs avec pas mal de dollars pour tester de nouveaux trucs du genre « et si on branchait aussi le grille-pain ?* »

Comme il fallait bien montrer quelques résultats et que des expériences avec des grille-pain n'étaient pas très convaincantes, ils lancèrent vers la fin des années 60 l'ARPANET, sous l'égide de l'Advanced Research Projects Agency.

L'Internet en quelques dates

- 1957** création de l'ARPA
- 1960** l'ARPA lance un important programme de recherche sur les ordinateurs
- 1967** publication des premières bases du réseau ARPANET
- 1969** premières « nodes » de l'ARPANET
- 1972** invention de l'e-mail sur réseau distribué
- 1973** premières connexions internationales avec l'Angleterre et la Norvège
- 1975** Telenet, premier réseau commercial de transmission de données par paquets
- 1976** UUCP développé par les laboratoires AT&T Bell
- 1977** 100 hôtes
- 1979** création de Usenet utilisant UUCP, à l'origine des newsgroups
- 1981** création de BITNET – lancement du Minitel en France
- 1982** établissement des normes TCP et IP – création d'EUnet
- 1983** séparation de l'ARPANET en deux réseaux : Milnet et l'ARPANET
- 1984** instauration des DNS – dépassement des 1 000 hôtes
- 1986** connexion de cinq super ordinateurs formant le NFSNET
- 1987** plus de 10 000 hôtes
- 1988** développement de l'IRC
- 1989** dépassement des 100 000 hôtes – création de RIPE
- 1990** fermeture de l'ARPANET – création de l'association Electronic Frontier Fondation
- 1991** développement de la norme HTML, support du Web
- 1992** plus d'un million d'hôtes
- 1993** création de l'InterNIC – Mosaic, premier navigateur Web
- 1994** 25^e anniversaire de l'ARPANET
- 1995** le NFSNET redevient un réseau de recherche
- 1996** 9 472 000 hôtes en janvier

L'histoire se passe, comme vous vous en doutez, aux États-Unis. Après que l'URSS ait spectaculairement lancé la première boîte de conserve spatiale (Sputnik), les Américains étaient tellement vexés de ne pas y avoir pensé plus tôt qu'ils se mirent à dépenser des fortunes pour faire mieux. Parmi toute cette agitation, il y eut un certain nombre de projets initiés par le ministère de la Défense destinés à partager les gros calculateurs de l'époque au moyen de réseaux (« network » en anglais), parce que ces ordinateurs du début des années 60 étaient vraiment chers, personne n'avait encore pensé à mettre les Japonais sur le coup. Il était donc plus rentable de les connecter entre eux que d'en fabriquer beaucoup et de plus, cela servait les intérêts de la défense américaine qui souhaitait disséminer l'information au cas où, pour varier les



Cet ancêtre de l'Internet possédait en 1971 une vingtaine de gros ordinateurs connectés et les années suivantes vont voir s'accroître ce nombre tranquillement, puis hystériquement.

Vers les années 80, les militaires dépendent de plus en plus d'ARPANET et obtiennent qu'il soit scindé en deux afin qu'ils puissent bénéficier de leur propre réseau, Milnet (Military Network). Ce qui reste de l'ARPANET sert à de nombreux sites de recherche ainsi qu'à quelques universités qui l'ont rejoint. Dans le même temps, d'autres réseaux universitaires surgissent d'un peu partout, comme Usenet, BITNET et en 1984 le célèbre NSFNET (National Science Foundation Network), qui éclipsa progressivement le vieil ARPANET jusqu'à le remplacer définitivement en 1990. Cinq ans plus tard, le NSFNET, totalement dépassé technologiquement et débordé par le succès de l'Internet, a été réattribué à des fins de recherche.

Tous ces réseaux cohabitent, dialoguent entre eux grâce à des « passerelles » mais le protocole de communication TCP/IP s'installe pro-

gressivement comme la norme, et à l'heure actuelle la plupart des machines connectées à l'Internet l'utilisent, quel que soit leur modèle. L'utilisateur lui aussi trouve à présent son bonheur : à l'origine, la vie était simple mais les ordinateurs compliqués. Personne n'avait encore imaginé une chose aussi aberrante qu'une souris ou qu'une icône de poubelle et les écrans étaient noirs avec de jolis caractères monochromes et phosphorescents – les nostalgiques écraseront une larme. Pour dire vrai, il fallait leur dire ce qu'on voulait qu'ils fassent en le tapant au clavier, utilisant des mots vaguement imprononçables. Il n'y a pas si longtemps, le discours d'un internetomane averti eut été une sorte de charabia comme par exemple : « telnet cornell.edu en FTP login anonymous dans le répertoire pub/arch/ ~ x1/pop/ ».

Aujourd'hui, dites simplement « cliquez là ». Aujourd'hui, il y a le World Wide Web.

* Un grille-pain a réellement été branché sur l'Internet mais bien plus tard, au salon Interop en 1990. Ce qui peut paraître banal aujourd'hui fit pourtant sensation à l'époque.

Lettre ouverte @...

Pédophilie, ventes d'enfants, sexe, violence, terrorisme... C'est ce qui « défraye la chronique » dans son sens le plus littéral, de même que les coups de foudre « on line » et autres histoires proprement incroyables. Tout se passe comme si on découvrirait avec stupeur que toutes ces choses existaient vraiment, à la faveur de la nouveauté causée par l'Internet et à son plus grand détriment, puisqu'on finit par avoir l'impression qu'il n'est composé que de nazis et d'obsédés sexuels. Un magazine, « indigné », dénonçait récemment l'Internet dans son ensemble, allant jusqu'à publier les preuves de son infamie, exemples les plus extrêmes et les plus répugnants qu'on puisse trouver dans les newsgroups. Sans choquer quiconque.

J'ai une vie de connecté active et je me targue d'avoir un esprit ouvert doublé d'une grande curiosité, mais il y a des choses que j'ai appris à éviter parce qu'elles éveillent en moi un malaise persistant. Sans les comprendre, je ne veux ni les accepter, ni les condamner. Je ne veux pas non plus les ignorer et, le cas échéant, une presse bien intentionnée me les rappelle fréquemment. En aurais-je le pouvoir, je pourrais être tenté de les interdire ou encore, comme se propose de le faire notre ministre des Télécommunications, de les contrôler, mais je ne fais pas dans la fantasmagorie. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne faut rien faire ou qu'on ne peut rien y changer.

L'Internet est cet espace où il n'est nul besoin de crier ou d'agresser pour être entendu. Chacun y a les moyens de s'exprimer et trouve des voix qui lui répondent. Plus que la censure, qui n'a jamais rien arrangé, la force de l'Internet réside dans sa multiplicité et dans sa capacité à réunir. À l'époque de la toute puissante « Communication », nous avons entre les mains son plus puissant outil. À nous de nous en servir et de nous employer, avec intelligence, à le protéger, à la fois de ses éléments perturbateurs, mais aussi de ceux qui éprouvent un besoin irrépressible de tout contrôler.

L'Internet est né libre et ouvert... Aux claaaaa-viers, citoyens.

Paul Gemperlé

Histoire d'écran

Pour bien comprendre comment tout fonctionne, il faut savoir que les écrans d'ordinateurs n'ont pas toujours été ces espaces de débâche de couleur, plein d'icônes et de fenêtres. À l'origine de l'Internet, ceux-ci étaient plus proches de la machine à écrire « Underwood » que d'un programme de télé rêvé par Nagui.

Un peu d'histoire

L'écran qui a vu naître l'Internet était divisé sur le modèle d'une grille de 80 cases de large et de 25 cases de haut, chacune de ces cases pouvant recevoir un caractère. Il n'y a pas si longtemps, le MS-DOS (le système d'exploitation qui a fait le succès de Microsoft) avait ce type d'affichage. Peut-être plus proche de vous, le Minitel fonctionne lui aussi sur ce principe, mais avec seulement 40 caractères de large.

Les polices de caractère utilisées sur ces écrans sont appelées « non-proportionnelles » du fait que chaque caractère occupe exactement la même place, à savoir une case de la grille. Celles que vous avez sans doute l'habitude d'utiliser aujourd'hui, Times, Helvetica, Palatino, sont appelées « proportionnelles » et dans ces dernières la largeur (chasse) occupée par chaque caractère est en proportion avec sa forme.

Standard typographique

E-mail, newsgroups et IRC ont été conçus à l'origine pour fonctionner avec des polices non-proportionnelles. Vous ne les trouverez peut-être pas très belles, mais votre courrier sera sûrement plus lisible avec elles. Cela, à cause de certaines vieilles habitudes, du fait que beaucoup d'ordinateurs fonctionnent encore avec des écrans non graphiques, ou simplement parce que la plupart des logiciels proposent ces polices par défaut et que peu de gens éprouvent le besoin de les changer.

L'exemple qui suit montre qu'il est possible de faire quelques effets au moyen de polices non-proportionnelles, qui se reproduiront quelle que soit celle qu'on utilise, alors qu'une police proportionnelle (en dessous) produira un effet différent.

! Police	proportionnelle	! non-p.!
! Courrier	!	! X !
! Helvetica	! X	!
! Monaco	!	! X !
! Palatino	! X	!
! Times	! X	!

! Police	proportionnelle	! non-p.!
! Courrier	!	! X !
! Helvetica	! X	!
! Monaco	!	! X !
! Palatino	! X	!
! Times	! X	!

Même si aujourd'hui il vous est possible de choisir n'importe quelle police pour lire votre courrier, ne perdez pas de vue que le standard en cours est basé sur les polices non-proportionnelles, et dans la majeure partie des cas sur une largeur d'écran inférieure à 80 caractères.

Ordinateurs, modems et... sans



Si vous n'avez pas les **ingrédients** nécessaires, préparez-vous à aller faire votre marché

L'Internet n'est qu'un moyen de relier votre ordinateur à d'autres ordinateurs, donc il vous faut un... ordinateur. Encore qu'avec un simple Minitel vous puissiez pratiquement tout faire, il vous manquera les images, tout de même.

L'Internet par Minitel

Une sélection des meilleurs services (1,29 F / min) :

3615 ADNET vous propose l'accès à la messagerie électronique et à l'IRC ainsi qu'à Telnet et aux MUD, des jeux de rôle en mode texte.

3615 CONNECT offre des services très complets, incluant aussi le Web et les News.

3615 INTERNET, le pionnier du genre est lui en 80 colonnes (et nécessite donc un Minitel 1B ou 2) ; plus proche du fonctionnement d'un micro-ordinateur.

3615 ELIOTT est à l'origine une messagerie très sympathique, qui s'ouvre maintenant à l'Internet et propose une formule d'accès en 3614.

L'ordinateur

Toutefois, le moyen le plus intéressant pour se connecter reste l'ordinateur. Nul besoin de la bête de course, un simple PC sous Windows (à partir de la version 3.1) ou un Macintosh sous système 7 suffisent amplement. Il n'y a pas d'autres contraintes techniques puisque la connexion s'établit par une sortie série et que les ordinateurs en possèdent généralement deux.

Le modem

C'est sur cette sortie que vous brancherez l'indispensable modem. Si vous achetez une « Solution Multimédia », vous n'aurez pas à vous préoccuper de ce choix. Vérifiez pourtant que le modèle fourni soit au moins un 28.8* et espérez qu'il soit de bonne qualité. Si vous l'achetez séparément, vous trouverez de très bons matériels à partir de 1 200 F TTC comme le SupraExpress 288 V34 ou si vous pouvez investir 400 francs de plus, le Sportster Vi 28.8 du constructeur US Robotics qui, en dépit de son nom, peut même gérer des vitesses allant jusqu'à 33 600 bps (en fonction de la qualité de la ligne de téléphone) ! La documentation de ce dernier est un peu faible mais vous serez peut-être intéressé par les options fax et répondeur vocal qui monte la gamme de prix à environ 1 600 F TTC.

Il est inutile d'acheter un modem plus cher, puisque la technique évolue vite, ainsi que les prix - à la baisse - et la différence de prix joue quelquefois sur la robustesse, nécessaire à une utilisation professionnelle, ou à des fonctionnalités qui n'auront que peu d'intérêt pour vous.

14.4 ou 28.8 ?

Si l'option 9 600 bps est envisageable, pour un prix moindre, nous vous la déconseillons : l'Internet est inflationniste dans ses contenus et aucun concepteur aujourd'hui, par-

ticulièrement sur le Web, ne pense à ceux qui naviguent à ces vitesses. Vous pouvez, en revanche, choisir un modèle 14.4, deux fois moins rapide qu'un 28.8. Cela pourra influencer beaucoup sur le temps que vous passerez à transférer des pages Web, des images ou des programmes... bien que ceux-ci ne soient pas vraiment deux fois moins chers : il vous en coûtera environ 800 à 900 F TTC. C'est une décision difficile si le prix est votre priorité.

...et avec ça ?

Vous devez impérativement vérifier la conformité du câble modem/ordinateur avec les normes CTS/DTR, particulièrement si vous disposez d'un Mac. Quelques galères peuvent vous attendre au coin du bois s'il ne l'est pas. Il est, par ailleurs, conseillé de regarder si la documentation vous est fournie en français : il est fréquent de trouver des importations directes, et donc non traduites. Néanmoins, les réglages d'usine de ces modems fonctionnent souvent du premier coup.

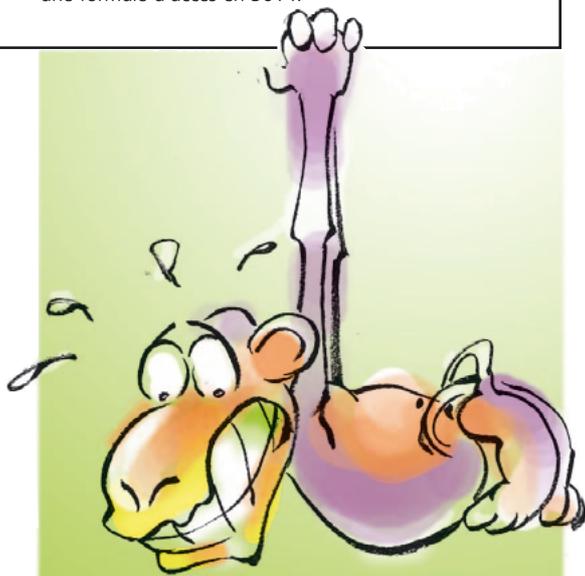
Fournisseur d'accès

Nous vous proposons Club Internet comme fournisseur d'accès. C'est celui qui, à nos yeux, offre le meilleur rapport qualité/prix. Pour 77 F TTC par mois, vous bénéficiez de votre accès Internet, sans limite de durée, avec un débit d'une qualité excellente (c'est important !). Il faut bien dissocier le coût de l'abonnement de celui de la communication téléphonique nécessaire à votre connexion. Celle-ci est identique à une communication locale.

Et sinon ?

Vous avez aussi la possibilité d'aller dans un « cybercafé » qui vous proposera de louer un ordinateur à l'heure, une solution simple et bon marché si vous n'avez pas d'ordinateur. Certains vous ouvriront même une boîte aux lettres.

* 28 800, 14 400 ou 9 600 sont des vitesses de modems exprimées en « bps » (bits par seconde) ; les deux premières se notent aussi 28.8 et 14.4.



Le mystère des adresses



Une adresse Internet est ce qui identifie une personne ou une organisation, un document ou une ressource. Elle donne toutes les informations nécessaires pour atteindre ou transmettre à travers le réseau et son utilisation répond à une norme : l'« Uniform Resource Locator » qui signifie en français barbare « Localisateur Unifié de Ressources* ». Nous n'allons parler ici que d'un type d'adresses particulier : celui nécessaire à naviguer sur le Web.

Où on découvre qu'URL

n'est pas l'abréviation d'une maladie rare

Beaucoup d'éléments divers et variés

Le premier élément de la syntaxe d'une adresse est le protocole réclamé pour y accéder, puisque les navigateurs Web peuvent en utiliser plusieurs : il sera par défaut « **http://** » qui signifie « HyperText Transfer Protocol », le protocole de transfert du Web. Il pourra être aussi « **ftp://** » ou « **gopher://** » qui sont d'autres pro-

tocoles de communication, de même que « **file://** » qui ira chercher un fichier sur votre propre machine, sans faire appel à votre modem. Cette déclaration n'existe pas dans les autres logiciels qui ne gèrent qu'un seul type de transfert, comme par exemple le FTP.

Hormis la déclaration de protocole, une adresse se découpe en 2 parties qui déterminent tout d'abord un « endroit », une localisation sur l'Internet et ensuite, à cet « endroit », une localisation interne, correspondant aux répertoires dans lesquels sont rangés les documents et aux noms qu'ils portent.

Les symboles spéciaux

L'espace : il ne peut PAS y avoir d'espace dans la première partie d'une adresse Internet et son utilisation dans la localisation interne est déconseillée. Si elle intervient, elle doit s'écrire « **%20** » pour être comprise du navigateur : www.infoasis.com/Net%20software.html (où la page a le nom « **Net software.html** »)

^ ^ ^ Les accents : ils sont à bannir complètement des adresses, n'étant souvent pas interprétés correctement par les systèmes étrangers

_ Les tirets (celui du bas s'appelle « underscore » en anglais)

• servent à remplacer les espaces : club-internet.fr

. Le point

• sert de séparateur dans les noms de sites : www.club-internet.fr

• peut être utilisé comme espace dans les noms de boîtes aux lettres : berthe.walter@club-internet.fr

• est employé dans la notation classique des noms de fichiers et sera donc suivi du type du fichier : homepage.html

/ La barre de fraction

• sert à séparer les noms de dossiers : ...fr/privilege/abonnement/page.html

• à l'extrémité de l'adresse complète, est quelquefois utile pour indiquer que le dernier élément est un dossier dans lequel le navigateur ira chercher la page par défaut : <http://xxx.fr/dossier/>

• doublée et précédée d'un deux-points, sert à indiquer la fin de déclaration de protocole : <http://>

@ L'arobace

• signifie « chez » et se prononce comme le mot anglais « at » : hwalter@club-internet.fr
Clavier Mac : soit en haut à gauche du clavier, soit sur des claviers plus anciens : **opt-@**
Clavier Win : **alt gr-0** (au dessus du clavier)

? Le point d'interrogation

• est utilisé dans le cas d'interrogation de bases de données : <http://search.yahoo.com/bin/search?p=test>

~ Le tilde

• a été en usage pour indiquer un répertoire appartenant à une personne, mais n'est plus trop utilisé : <http://gagme.wwa.com/~hoba/>
Clavier Mac : **opt-N** suivi d'un espace
Clavier Win : **alt gr-2** (au dessus du clavier) + un espace

Le dièse

• sert à indiquer un endroit précis dans une page Web, donc tout à la fin de l'adresse complète : <http://perso.club-internet.fr/mcl/lorraine.html#heris>
Clavier Mac : soit en haut à gauche du clavier, soit sur des claviers plus anciens : **opt+maj-#**
Clavier Win : **alt gr-3** (au dessus du clavier)

: Les deux-points

• servent éventuellement à indiquer un autre numéro de port TCP à la fin de l'adresse principale : <http://gagme.wwa.com:80/~hoba/>

• suivis de deux (ou trois) barres de fraction, ils indiquent la fin de déclaration de protocole : <http://>

Le découpage des informations

L'élément principal d'une adresse est la machine qui l'héberge. Elle figurera en tête pour les adresses Web, après la déclaration du protocole et avant une éventuelle barre de fraction « **/** ». Pour l'e-mail, elle sera juste après le « **@** ». Elle se décompose en plusieurs parties séparées par des points. Elle est suivie éventuellement par une suite de répertoires si le document recherché n'est pas rangé tout en haut - au sommet de l'arborescence de la machine.

La localisation sur l'Internet avec un exemple : www.club-internet.fr qu'on lira de gauche à droite (du plus spécifique au moins spécifique) :

www. C'est le nom de la machine hôte, celle sur laquelle s'établit la connexion.

.club-internet C'est le nom de domaine, la machine déclarée sur l'Internet, qui reflétera souvent le nom d'une société, d'un produit ou d'une organisation.

.fr La dernière partie est une indication globale du pays, en deux lettres, ou du « genre », en trois lettres, dans le cas des États-Unis (voir tableau) ; certains pays rajoutent le « genre » juste avant, en deux ou trois lettres.

Exemples

■ <http://www.club-internet.fr> On lit très clairement que Club Internet propose un site Web (**www**) et qu'il est basé en France (**.fr**). L'espace est remplacé par un tiret : club-internet. Aucune page n'est déclarée à la fin de l'adresse, mais le serveur en enverra une par défaut, souvent appelée « **index.html** ».

■ <http://the-tech.mit.edu/> Considérant le « genre » placé à la fin (**.edu**), il est probable que l'on a affaire à une université américaine et il se trouve que c'est le célèbre Massachusetts Institute of Technology (**.mit**) auquel on accède par la machine « **the-tech** »

■ <http://www.nexor.co.uk/> Ici, au Royaume-Uni (**.uk**), on peut voir en appli-

Les « genres » originels, à la base de la construction des adresses américaines, sont de 5 types :

.edu	éducation (universités)
.com	commercial
.org	organisations (de type associations)
.mil	militaire
.net	gestion du réseau

cation une tentative de normalisation des adresses Internet : en effet, le **.co** qui précède le pays est l'équivalent du « genre » **.com**. Cette normalisation n'est pas très répandue et, dans certains pays, elle n'a pas 2, mais 3 lettres, identiques à celles des États-Unis.

■ http://w3src.afp.com:80/AFP_VF/services/present.html Contrairement à ce qu'on pourrait croire en voyant le **.com**, l'AFP est bien en France où l'on peut aussi obtenir ce genre d'adresses. Ici, le document « **present.html** » est rangé dans un répertoire « **services** », lui-même inclus dans un répertoire nommé « **AFP_VF** ».

NOTE : le respect des majuscules et des minuscules peut être important dans certains cas, particulièrement

dans la deuxième partie, les répertoires et les noms de documents.

AUTRE NOTE : l'ancienne notation de fichiers MS-DOS ne pouvait pas avoir d'extensions de plus de 3 caractères ; vous trouverez donc souvent **.htm** à la place de **.html** dans le nom des documents.

■ <ftp://ftp.club-internet.fr/pub/> Avec cette adresse, vous accéderez par un navigateur Web au serveur FTP de Club Internet, directement à son répertoire public (**pub/**). La barre de fraction finale indique au navigateur que **pub** est un répertoire et non un document.

■ <http://194.158.97.69> Les adresses ne sont que des moyens humains pour comprendre et mémoriser un langage que la machine maîtrise parfaitement : les chiffres, et il arrive quelquefois que l'adresse se transforme en chiffres, lorsque l'homme n'a pas pris le soin de l'habiller.

* Curieusement, ce n'est qu'une sous-partie d'une norme plus générale, l'« Uniform Resource Identifier » que l'on assimile désormais à l'URL, par un abus de langage.

PUB

L'Internet, vu d'en haut

Gentil connecté en dial-up

Ça pourrait être vous, cet utilisateur, puisqu'il utilise un modem relié à une ligne téléphonique – c'est ce que signifie « dial-up ». Il n'est, de ce fait, pas réellement un acteur de l'Internet puisque sa machine n'y est présente que lorsqu'il téléphone à son fournisseur d'accès pour se connecter. À ce moment-là, il devient partie intégrante de l'Internet ou, moins poétiquement, juste un autre numéro « IP » sur le réseau.

Durant le temps de la connexion, l'ordinateur existe sur l'Internet comme une sous-adresse de la machine de son fournisseur d'accès.

Le modem permet de convertir les données informatiques en quelque chose qui peut passer par les fils du téléphone. On appelle ça « moduler », d'où son nom qui est l'abréviation de « modulateur-démodulateur ».

La ligne de téléphone est un des nombreux moyens de relier des ordinateurs entre eux. Si la liaison doit être plus permanente, il est possible de louer une ligne pour qu'elle soit ouverte en permanence. Mais il est préférable de recourir à une des autres solutions décrites sur cette page.

Le fournisseur d'accès Internet est lui constamment relié au réseau. C'est par lui que transitent toutes les informations qui vont finir par arriver à l'ordinateur de notre gentil connecté et, dans le cas de l'e-mail, il reçoit son courrier pour lui en attendant qu'il vienne le chercher.



Le serveur Internet

Relié par une ligne spécialisée à l'Internet pour y être constamment présent, le serveur Internet est un des nombreux « hôtes » du réseau (« host » en anglais).

Selon sa configuration, il va héberger des serveurs e-mail, News, FTP, Web... et peut être interrogé en permanence par d'autres serveurs Internet si ceux-ci ont besoin de ses services. C'est un des principes fondamentaux du protocole TCP/IP : chaque machine reliée au réseau agit comme un hôte indépendant et se définit par rapport aux autres machines qui l'entourent. En fonction des informations qu'elle possède et qu'elle réactualise fréquemment, elle décide où envoyer, ou réclamer, ses informations.

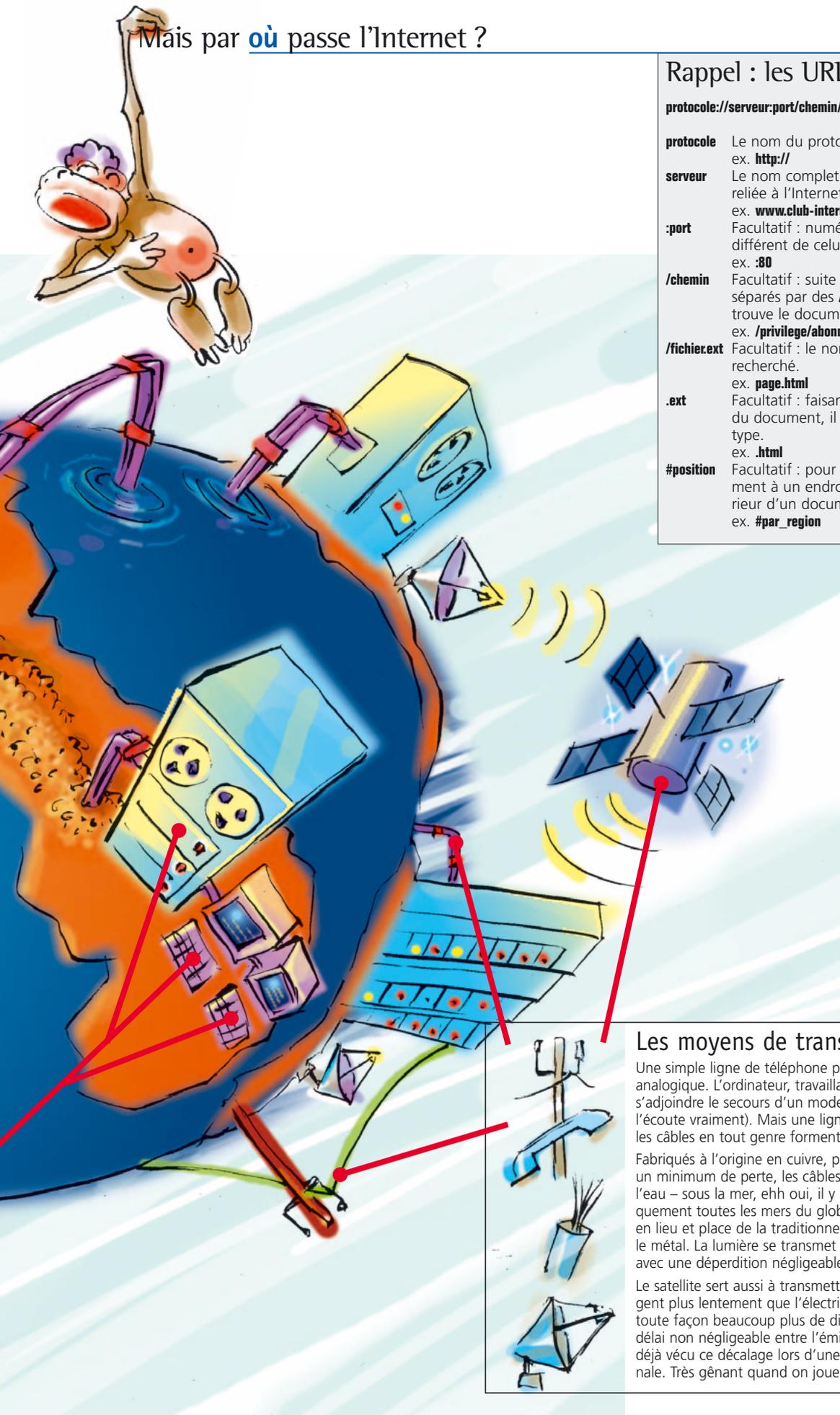
Ce protocole utilise aussi la transmission « par paquets », c'est-à-dire qu'une information est segmentée en petits paquets numérotés et marqués avec l'adresse de destination. Chaque paquet part sur l'Internet et les différents ordinateurs qui les reçoivent les relancent jusqu'à ce qu'ils arrivent à bon port. Ou, si l'acheminement est rigoureusement impossible, en avertissent l'expéditeur. Une fois que tous les paquets sont parvenus à destination, ils sont déballés et réunis comme si de rien n'était.

Les réseaux

On distingue deux types de réseaux : les « LAN » et les « WAN ». Deux ordinateurs dans un bureau connectés ensemble forment un LAN, un réseau « local » (Local Area Network). Lorsque les ordinateurs sont dispersés géographiquement sur de grandes distances, on parle de WAN (Wide Area Network). L'interconnexion de plusieurs réseaux entre eux est quelquefois appelée un « internet » – avec un petit « i », alors que l'Internet – avec la Majuscule – est la plus GRANDE collection possible de réseaux.



Mais par **où** passe l'Internet ?



Rappel : les URL

protocole://serveur:port/chemin/fichier.ext#position

- protocole** Le nom du protocole souhaité.
ex. **http://**
- serveur** Le nom complet d'une machine reliée à l'Internet ou son numéro IP.
ex. **www.club-internet.fr**
- :port** Facultatif : numéro d'un port TCP, différent de celui utilisé par défaut.
ex. **:80**
- /chemin** Facultatif : suite de répertoires, séparés par des **/**, dans lequel se trouve le document recherché.
ex. **/privilege/abonnement/**
- /fichier.ext** Facultatif : le nom du document recherché.
ex. **page.html**
- .ext** Facultatif : faisant partie du nom du document, il en indique son type.
ex. **.html**
- #position** Facultatif : pour accéder directement à un endroit donné à l'intérieur d'un document HTML.
ex. **#par_region**

Les moyens de transmission

Une simple ligne de téléphone peut transmettre des données en mode analogique. L'ordinateur, travaillant en mode digital (ou mode binaire), doit s'adjoindre le secours d'un modem pour « parler » (ou crachoter, si on l'écoute vraiment). Mais une ligne de téléphone, ce n'est qu'un câble, et les câbles en tout genre forment les axes principaux de l'Internet.

Fabriqués à l'origine en cuivre, parce que ce métal conduit l'électricité avec un minimum de perte, les câbles passent partout : dans le sol, en l'air, sous l'eau – sous la mer, ehh oui, il y a de très longs câbles qui traversent pratiquement toutes les mers du globe. La fibre optique véhicule de la lumière en lieu et place de la traditionnelle électricité et remplace progressivement le métal. La lumière se transmet beaucoup mieux sur les longues distances avec une déperdition négligeable comparée à celle du métal.

Le satellite sert aussi à transmettre voix et données mais les ondes voyagent plus lentement que l'électricité, sans parler de la lumière, et ont de toute façon beaucoup plus de distance à parcourir, ce qui occasionne un délai non négligeable entre l'émission et la réception. Vous avez peut-être déjà vécu ce décalage lors d'une communication téléphonique internationale. Très gênant quand on joue à Doom sur l'Internet.

Le courrier sans les timbres

Envoyer une lettre d'amour sur l'Internet est du dernier chic... mais celui-ci a d'autres usages plus prosaïques



L'e-mail, ou courrier électronique pour les puristes, est la fonction première de l'Internet. Il sert à envoyer des messages à des correspondants lointains (ou proches) à travers le réseau. L'adresse e-mail en est la clé.

L'adresse e-mail

Elle se compose de deux données séparées par le signe « @ » qui signifie « chez » et se prononce « at » (le mot anglais voulant dire « chez »). On trouve tout d'abord le nom de l'interlocuteur, nom qui peut avoir une forme un peu bizarre, comme « **bwalter** » pour Berthe Walter ou « **charles19** » s'il y a déjà 19 Charles à cet endroit. Ou encore « **msfree** » qui n'aura aucun rapport avec rien, mais qui plaît simplement à son possesseur et « **info** », par exemple, qui sera une boîte aux lettres générale, lue par les intéressés. On aura ensuite un « @ », puis le nom de la machine qui héberge le courrier du destinataire. Ce qui donnera : « **bwalter@club-internet.fr** » si Berthe Walter a son compte e-mail chez Club Internet et pour Charles, qui travaille chez IBM, le compte sera « **charles19@ibm.com** ». Les adresses se liront : « B Walter at Club tiret Internet point FR » et « Charles 19 at IBM point com ».

ternet il est de coutume de tout taper en minuscules. Peu de machines vont faire la différence entre « **BWalter** » et « **bwalter** » mais, dans le doute, respectez la forme qui vous a été communiquée. En revanche, une erreur dans l'orthographe de l'identifiant de la personne ou de la machine est impardonnable... Il en résultera un accusé de non-réception. Sur l'Internet, il n'y a pas de gentil postier pour demander à la concierge si, par hasard, « **pwalter** » ne serait pas la même personne que « **bwalter** ».

Grâce à l'informatique, vous n'aurez cependant que rarement à taper des adresses puisque vous pouvez les copier directement d'une page Web, ou bien vous répondrez à un message dans lequel l'adresse de votre correspondant figure en bonne place. De plus, vous pouvez vérifier sommairement la bonne cohérence d'une adresse : il ne peut pas y avoir deux « @ » ni d'espaces et les caractères accentués en sont bannis.

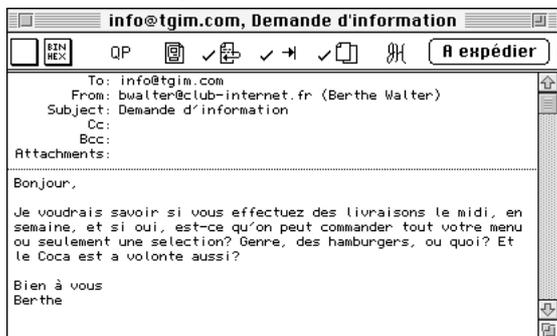
Les logiciels de courrier électronique

Récemment, le navigateur Netscape s'est vu adjoindre un module de courrier, mais la référence, tant pour les utilisateurs de Macintosh que pour ceux de Windows, a toujours été Eudora. Vous pouvez essayer les deux, mais faites attention au fait que, si vous récupérez du courrier avec Netscape, vous n'allez pas pouvoir le transférer dans Eudora. Ces logiciels détruisent le courrier sur votre compte une fois qu'il est transféré chez vous, sur votre machine. Si vous aimez garder une trace de votre correspondance, il vaut mieux n'en utiliser qu'un seul. Pour essayer Netscape, allez dans le menu « Options » et choisissez « Préférences courrier et nouvelles » où vous cliquerez sur l'onglet « Ser-

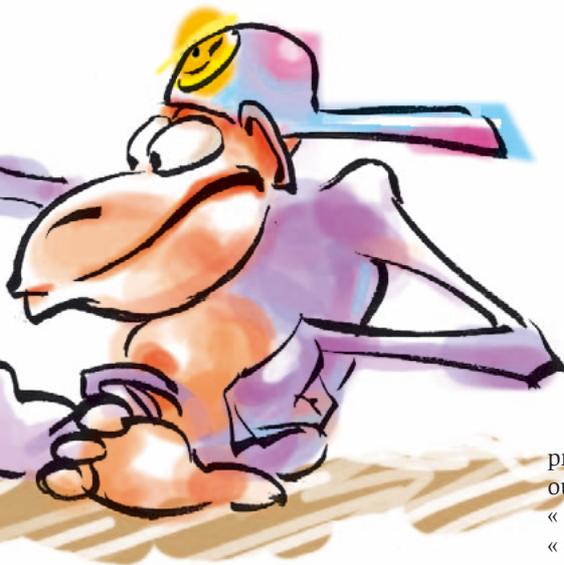
veurs ». Cet écran résume toutes les données nécessaires à Netscape pour vous identifier et vous a été configuré si vous avez utilisé le kit d'installation Club Internet. Un radio-bouton vous permet ici de laisser votre courrier sur le serveur, de façon à ce que vous puissiez le retirer une seconde fois avec Eudora. Vous pouvez trouver une préférence identique dans Eudora, menu « Spécial », choix « Paramètres... » où vous cliquerez sur l'icône « Relève du courrier ».

Certaines informations sont nécessaires à Eudora pour fonctionner, d'autres ne sont que des options, comme celles que nous venons de voir. Il lui faut, par exemple, savoir qui vous êtes : c'est un champ qui revient dans quatre des écrans de paramétrage d'Eudora, à savoir « Identification sur le serveur », dans lequel vous entrez votre adresse e-mail personnelle sous la forme : « **votre_nom@club-internet.fr** ». Si vous indiquez votre nom « réel » dans le champ prévu à cet effet, il s'ajoutera entre parenthèses derrière votre adresse dans le courrier que vous enverrez. Le reste des options n'a pas beaucoup d'intérêt pour vous, pour le moment, sauf peut-être ce qui figure dans l'écran « Envoi du courrier » où vous avez un certain nombre de choix, dont la possibilité de garder une copie du courrier que vous avez écrit, ce qui n'est pas l'option par défaut.

Si vous créez un nouveau message, un certain nombre de champs vous sont proposés. Seuls les deux premiers doivent être dûment complétés, et cela va sans dire, avec des informations valides :



L'orthographe exacte est de rigueur ! Dans la majeure partie des cas, les majuscules n'ont pas une très grande importance et sur l'In-



To: doit contenir l'adresse de votre correspondant

From: si vous avez complété le choix « Paramètres », votre adresse doit y figurer automatiquement

Subject: votre correspondant verra ce « sujet » s'afficher dans la liste des messages qu'il aura reçu, à côté de votre adresse. Essayez, autant que possible, de fournir un sujet concis, mais clair

Cc: signifie « Carbon copy » ou en bon français « Copie carbone » et s'il y a une ou plusieurs adresses ici chacune recevra une copie de votre message. Pour entrer plusieurs adresses, il suffit de les séparer par des virgules

Bcc: a la même fonction que le champ précédent, avec la différence que votre correspondant principal et les éventuelles « copies carbone » n'auront pas connaissance des adresses que vous indiquerez ici (le « B » signifie « blind », aveugle)

Attachments: indiquera si vous avez « attaché » des fichiers (images, sons...) à votre courrier.

À qui écrire ?

Vous avez peut-être déjà des amis connectés... Si c'est le cas, ils vous donneront leur adresse et vous pourrez commencer une correspondance. Par ailleurs, vous aurez sûrement l'occasion, en surfant sur le Web, de trouver un site qui vous plaît et sur lequel vous voulez faire des commentaires ou avoir des précisions. Presque systématiquement, vous trouverez en bas des pages, ou tout du moins sur l'accueil, l'adresse du « webmaster », celui qui a réalisé le site. Un clic dessus et vous aurez un formulaire de courrier Netscape. Si vous préférez Eudora, sélectionnez puis copiez l'adresse et

allez la coller dans le premier champ, « **To :** », d'Eudora.

Vous aurez rapidement envie de garder les adresses de vos correspondants principaux dans un répertoire, et dans Eudora celui-ci s'appelle « Surnoms ». Vous pouvez créer un surnom directement sur un e-mail reçu en utilisant le premier choix du menu « Spécial » ou bien en allant chercher la fenêtre « Surnoms » et en cliquant sur « Créer ». Vous pouvez alors mettre un « Surnom » qui identifiera cette adresse. Faites attention à ne pas faire de fautes en recopiant l'adresse, ça ne pardonne pas. Si vous avez choisi de la faire « Afficher dans la liste des destinataires », elle apparaîtra dans le menu « Message », dans un sous-menu du choix « Nouveau message pour ». Quand vous l'utiliserez, uniquement le « Surnom » que vous aurez choisi pour nommer cette adresse figurera dans le champ « **To :** » mais l'adresse complète sera bien utilisée pour l'envoi du message.

Quoi et comment écrire ?

Cela vous regarde un petit peu, sans doute, mais l'écriture électronique possède certaines particularités qui la différencient du courrier traditionnel ou de tout autre mode de communication.

Quelques considérations sommaires : le courrier électronique n'est pas éphémère. Il en donne une fausse idée, liée à son « instantanéité » et à son apparence rudimentaire mais il est tout sauf éphémère. Alors, faites attention à ce que vous dites et à la manière dont vous le dites. Une recette simple : bêtement, prenez le temps. Le temps de lire, tout d'abord, pour bien comprendre ce qu'on vous écrit (même si ça paraît évident), le temps d'écrire et surtout de se relire... Êtes-vous clair ? Votre message sera-t-il compris ? Essayez de faire le moins de fautes d'orthographe possible, c'est tellement désagréable. En un mot : écrivez comme vous souhaiteriez qu'on vous écrive et prenez votre temps.

N'oubliez pas enfin que ce n'est après tout que de petits caractères déshumanisés par la machine, et l'utilisation de « smileys » est recommandée, surtout lorsque vous vous essayez à du second degré...

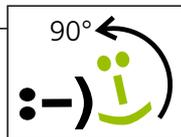
Afin de suivre le fil d'une correspondance, il est de coutume de citer tout ou partie du message auquel on répond. Cela se révèle très utile, quoi qu'il est souhaitable de supprimer les parties sans intérêt, comme la « Signature » ou les paragraphes auxquels on ne fait pas directement référence. Chaque ligne de ces citations commence généralement par le symbole « > » et le fait de « Répondre » à un message place automatiquement le message d'origine sous forme de citation.

Pour finir, vous disposez de la possibilité d'inclure systématiquement une « signature » à la fin de vos messages, dans laquelle vous pouvez rappeler vos noms et coordonnées Internet, ou tout autre information que vous jugerez pertinente. Ne la rallongez pas de trop : 4 lignes sont considérées comme « acceptables ».

Souriez, vous êtes lu

Les « smileys » sont quelques caractères qui forment, lorsqu'on les regarde à 90 degrés, une petite tête exprimant une émotion avec des yeux, un nez et une bouche. On les appelle aussi les « émotecons ». On les utilise pour humaniser le dialogue électronique, indiquant si ce que l'on exprime est humoristique ou attristant. On les place à la fin d'une phrase pour en indiquer sa teneur. Les plus utilisés sont :

- :-) c'est de l'HUMOUR, ne le prenez pas mal
- :(c'est triste
- Le nez est facultatif et les yeux peuvent s'ouvrir plus :
- =) :) les variations sont quasi infinies...
- :O ;-) crier ou parler fort, cligner de l'œil
- 8-) *<:+) avec des lunettes ou clownesque...





World Wide de toutes les

Le World Wide Web est la dernière **révolution** de l'Internet.

Il a radicalement changé à la fois le contenu et les utilisateurs

Le Web a révolutionné l'Internet, passé du stade de réseau informatique réservé à une élite d'initiés à celui de phénomène médiatique international. Il a été créé à l'origine pour permettre de naviguer facilement dans d'importantes quantités d'informations dispersées un peu partout dans le monde. Le World Wide Web, de son nom de baptême, est né au CERN, en Suisse. Sa « maman », Tim Berners-Lee, physicien, eut le premier l'idée d'introduire l'« hypermédia » comme alter-

de texte au même titre que le gras ou l'italique, dont la plus importante particularité est qu'il permet de créer des liens entre des documents : un mot du document A, une fois activé d'un clic de souris, renverra sur le document B auquel il fait référence, même si ce document se trouve sur une autre machine, à des kilomètres de là. L'Internet avait déjà résolu le problème de la transmission et le Web ne faisait qu'en permettre une exploitation différente.

Comment ça marche

Chaque document présent sur l'Internet est défini par son « adresse ». Une forme d'adressage commune à tout l'Internet existe : c'est l'« Uniform Resource Locator » (URL) qui signifie en français barbare : Localisateur Unifié de Ressources (voir page 10). Pour chaque « ressource » ou document, il comprend les informations suivantes :

1. éventuellement son nom,
2. l'endroit où il se trouve rangé dans la machine sur laquelle il se trouve,
3. l'adresse de cette machine sur l'Internet.

En connaissant cette adresse, il est possible d'aller le chercher, à des fins de recopiage sur sa propre machine ou uniquement pour le consulter à distance. Ceci, bien sûr, uniquement si son propriétaire accepte que l'on fasse l'un ou l'autre. En tapant cette adresse ou en cliquant sur un lien qui l'utilise, ça y est, vous naviguez sur le Web ! Chaque logiciel de navigation permet par ailleurs de sauver des adresses sous forme de « signets » (« bookmarks ») pour utilisation ultérieure et vous en trouverez déjà quelques-uns dans le kit, pour exemple.

- www.tf1.fr
- www.france2.fr
- www.france3.fr
- www.lasept-arte.fr
- www.lacinqieme.fr
- www.cplus.fr
- www.m6.fr
- www.europe1.fr
- www.europe2.fr
- www.radio-france.fr
- www.parismatch.tm.fr
- www.photo.fr
- www.pariscope.fr
- www.elle.fr
- www.premiere.fr
- www.lemonde.fr
- www.liberation.fr
- www.nicematin.fr
- www.trois-suissees.fr
- www.redoute.fr
- www.ratp.fr
- www.sncf.fr
- www.airfrance.fr
- www.decathlon.fr
- www.renaultF1.com
- www.peugeot.fr
- www.ferrari.it
- www.culture.fr
- www.bpi.fr
- www.bnf.fr
- www.cnam.fr
- www.ina.fr

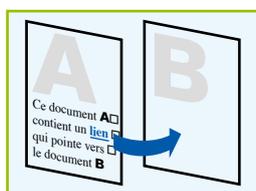
Jenna

www.club-internet.fr/fonction/netsurf.html

Le netsurf de Club Internet : des milliers de sites listés et commentés dans des tas de domaines



native aux traditionnelles bases de données. Mais c'est son « papa », Marc Andreessen, qui, reprenant le concept développé par Tim, en fit un outil tout public, sorti en 1993 sous le nom de Mosaic. Depuis, Marc s'active dans une société dont le nom doit éveiller chez vous un petit écho : Netscape.



Le HTML (HyperText Markup Language) est le fondement du Web. C'est à l'origine une certaine forme d'enrichissement

En effet, avant l'invention du Web, il n'y avait pas de solution pratique pour consulter un document, un texte par exemple : soit on se le faisait envoyer par courrier électronique, soit on allait chercher le fichier texte lui-même au moyen du FTP. Il y avait encore la possibilité de se connecter sur une machine distante et de s'en servir comme si on était chez soi, grâce à Telnet, quoiqu'il fallait être muni des autorisations (électroniques) nécessaires, ce qui pose de gros problèmes de sécurité.

Aucune de ces solutions n'était satisfaisante pour naviguer dans ce que commençait à devenir l'Internet : une gigantesque bibliothèque-musée-et-j'en-passe. Il fallait quelque chose de simple, de commun à tout le monde, qui puisse permettre de consulter des documents sans avoir à prendre en considération leurs emplacements. Une structure en perpétuel mouvement, aux propriétés presque organiques.

Le Web arrivait à point nommé.

Web : pour en voir couleurs

c|net

www.search.com

Un recensement de plus de 250 moteurs de recherche et www.shareware.com pour trouver rapidement un logiciel et de l'info, toujours de l'info encore plus d'info...

Qu'est-ce qu'il y a ?

Tout. Enfin, pas vraiment tout, mais une quantité incroyable d'informations diverses et variées. Il est plus simple aujourd'hui, plutôt que d'appeler une société au téléphone, de regarder si celle-ci possède un site Web et de vérifier si, par hasard, l'information que l'on cherche ne se trouve pas dessus. C'est plus fréquemment le cas actuellement pour tous les domaines techniques, mais ce n'est que le début. Toutes les chaînes de télévision ont maintenant leur site et les 3 Suisses ainsi que La Redoute s'emploient activement à se mettre au goût du jour.

Comment trouver ?

Tout le problème de l'Internet, et du Web en particulier, c'est de trouver ce que l'on cherche. On aura plus l'occasion de se perdre dans quantité de choses, terriblement intéressantes mais n'ayant rien à voir avec ce que l'on cherche, que de tomber pile-poil du premier coup sur l'information que l'on souhaite.

Il y a deux moyens de trouver quelque chose sur le Web : les pointeurs et les moteurs de recherche.

Les pointeurs

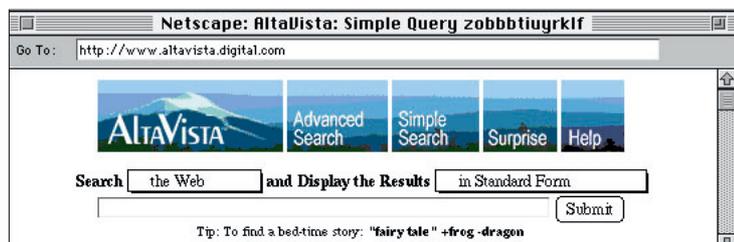
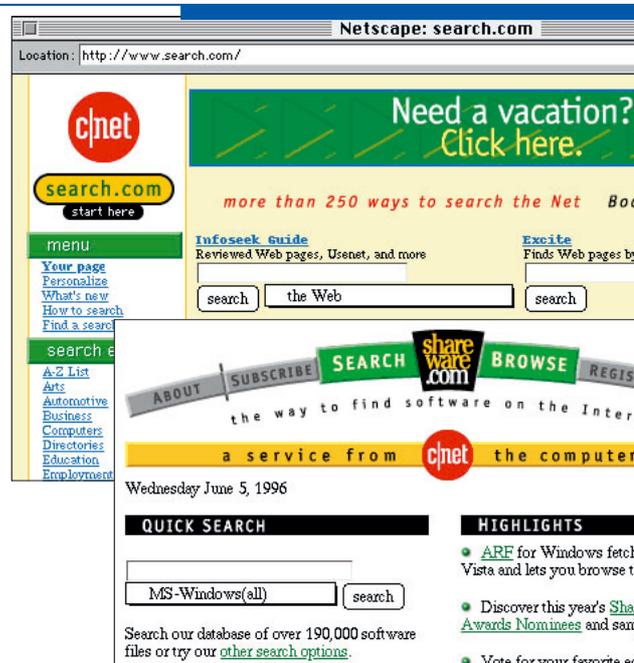
On appelle « pointeur » une page ou un site Web regroupant un ensemble de liens, éventuellement classés par thème ou par sujet et/ou commentés. Le plus célèbre des

pointeurs est le site Yahoo! qui a commencé comme un passe-temps d'étudiants pour se transformer en multinationale cotée en bourse. C'est maintenant plus un moteur de recherche dans son gigantesque pointeur d'origine.

Les moteurs de recherche

Ce sont des programmes qui ont en mémoire des millions de pages Web parmi lesquelles il est possible de lancer des recherches à partir de mots-clés. La qualité des résultats est variable, dépendant de la manière dont vous procédez, de la pertinence des mots-clés que vous utilisez et du type d'indexation des moteurs. Une recherche identique sur deux moteurs différents ne fournira pas les mêmes réponses.

Tous ont un fonctionnement légèrement différent ; tel site proposera des opérations booléennes comme AND et OR (et, ou) alors que, sur un autre, ces mêmes opérations nécessiteront les signes + et -. Certains encore proposeront plusieurs champs séparés par des choix sous forme de menus, permettant de rechercher des expressions dans un endroit spécifique de la page Web. Et, bien évidemment, la plupart sont en anglais, ce qui ne gêne que pour la bonne compréhension de leur fonctionnement, puisqu'ils comprennent (du moins : n'ont pas besoin de comprendre) le français !



Altavista

www.altavista.digital.com

Célèbre et efficace, un bon moyen de ne pas perdre de temps

Yahoo!

www.yahoo.com

Un pointeur qui s'est imposé comme une référence.



Surfer le Web



Carrefour.net

www.carrefour.net

Un pointeur de sites francophones très complet... à ne pas confondre avec www.carrefour.fr le site du supermarché du même nom

Location: <http://www.carrefour.net/>

info courriel nouveautés top 20 surprise ajoutez un site!

carrefour.net
l'échangeur du Web francophone

LES WEBS IYON
Votez pour nous!

Recherche Options

Arts Associations et organismes Bibliothèques Centres de recherche Culture et société Economie Education Entreprises Environnement Gouvernements

Informatique et Internet Maisons d'enseignement Médias Pages personnelles Santé Sciences et technologies Serveurs régionaux Sports et Loisirs Tourisme Transport

le rallye carnet de route éducation

Vous pointez, vous cliquez, et vous voilà porté par **la vague**, bien plus loin que vous ne pensiez aller...

Optimiser sa recherche

Prenons comme exemple Altavista (www.altavista.digital.com), excellent outil de recherche. Certaines astuces décrites ici ne seront pas valables sur d'autres sites.

Cliquez dans la zone de saisie puis entrez un mot, par exemple « cinéma » (sans accent), cliquez sur « Submit » et regardez ce que vous obtenez. Si vous utilisez pour votre recherche un mot français qui n'existe pas en anglais, il y a toutes les chances que les résultats fournissent une écrasante majorité de sites francophones – il ne faut pas

oublier que le Québec utilise l'Internet depuis un peu plus longtemps et, de ce fait, est à l'origine de nombreux sites. Si maintenant vous mettez un accent au mot « cinéma », les résultats de votre recherche vont tout de suite prendre un aspect plus engageant pour un non-anglophone.

L'indication « Word count » en haut de l'écran de résultat donne le nombre de fois que le mot « cinéma » a été

trouvé. À noter, pour la petite histoire, qu'au moment où j'écris ces lignes, il y a plus de 200 000 fois « cinéma » sans accent contre 20 000 fois avec.

Maintenant, affinons la recherche en ajoutant un nom, « cinéma Ford ». Notez que mettre la majuscule au nom force la recherche avec, alors que l'omettre recherche les deux cas. La présence de l'accent fait toujours obtenir des sites français. Dans le cas où le mot-clé choisi ne sonne pas très français ou est le même en anglais, ajoutez un mot courant avec accent (« à » est ignoré parce qu'il y en a trop) à la suite : « déj à », par exemple. Bien entendu, vous limitez le champ de la recherche arbitrairement, mais vous pourrez la relancer avec un autre mot courant accentué (ça, voilà, été, même...).

Encadrer une suite de mots par des guillemets vous permet de rechercher l'expression entière, puisque le moteur va aussi les chercher séparément : « "autant en emporte" » ne trouvera que les pages comprenant cette expression. Un signe moins « - » ajouté devant un mot-clé dans une recherche va exclure les pages où ce mot figure, au contraire du signe plus « + » qui n'indiquera pas les pages où le mot ne figure pas. Par exemple, « "X-Files" -Mulder +Scully » trouvera toutes les pages parlant des X-Files où Scully est mentionnée, mais pas Mulder. Dur.

Pour finir, essayez plusieurs recherches pour trouver celle qui donne les meilleurs résultats. Ou changez de moteur. Un petit peu d'expérimentation donnera toujours un résultat – même si ce n'est pas celui attendu.

écila

ecila.ceic.com

Un moteur de recherche très simple et en français

Location: <http://ecila.ceic.com/cgi-bin/frameSFgate?database=fr&text=moteurs>

écila

moteurs de recherche Recherche Ecila

Il y a 20 documents correspondant à votre requête.

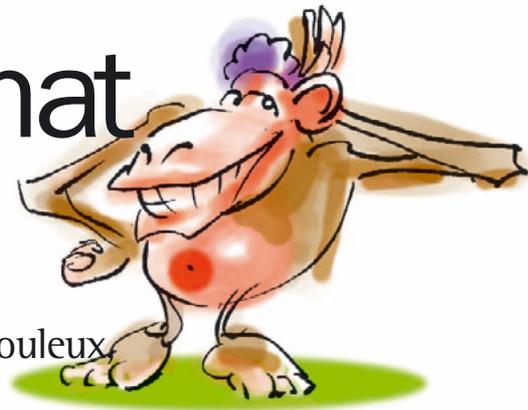
Moteurs de recherche (score 9208)
Moteurs de recherche Annuaire Français Annuaire Mondial et thematic recherche par mot clef Annuaire mondial
--- <http://epeire.univ-rouen.fr/liens/Search.html>

Moteurs de recherche (score 8173)
Une selection de moteurs de recherche OpenText Pour cette phrase Pour chacun des mots Yahoo WebCrawler Lycos InfoSeek CUI Search the Montmartre 75001 Paris FRANCE Tel : (33 1) 42.33.61.26 ou (33) (1) 42.33.58.92 ou (33) (1) 40.26.07.83
--- <http://www.regards.fr/web/moteurs.html>

Moteurs de recherche (score 8008)
Les moteurs de recherche sont des logiciels accessibles sur le Web voir site que vous cherchez ou une serie de sites sur un theme precis. Ils ne



Internet Relay Chat le dialogue



Causeries au coin du feu, débats houleux,
discussions à bâtons rompus,
déclarations enflammées, rencontres étonnantes,
amitiés naissantes, soyez les **bienvenus**

Le « chat » sur l'Internet est en train de changer. Le Palace, ou encore WorldsAway, révolutionnent le dialogue direct en y ajoutant des images ou de la 3D. Si vous vous intéressez à cette sorte de chose, il ne se passera pas longtemps avant que vous entendiez parler d'« avatars » ou autres impersonnalités.

Encore de l'histoire

Mais c'est l'IRC qui a tout commencé, et les aficionados des message-

ries sur Minitel s'y retrouveront tout à fait : l'Internet Relay Chat, appelé IRC pour faire court, est l'endroit de l'Internet où peuvent se retrouver les connectés afin de discuter en direct. Là encore, il n'était à l'origine nul besoin d'un logiciel particulier, un simple terminal texte suffisait. À l'heure actuelle, beaucoup de petits logiciels font ça bien mieux et plus simplement. Plein de boutons à la place des commandes barbares dont vous avez un exemple ci-joint. Vous vous connectez sur un serveur, français ou étranger – certains demandent que les utilisateurs soient identifiés chez eux ou encore dans le même pays – et vous êtes mis en présence de milliers de personnes disséminées dans des « pièces » virtuelles, ce qu'il est convenu d'appeler des « channels ».

Le fonctionnement

Toutes les commandes de l'IRC sont identifiées par le symbole « / ». Tout ce qui commence avec cette barre de fraction est considéré comme une commande : `/list`, par exemple, va vous lister la totalité des channels ouverts – ce qui va, si vous avez de la chance, ne vous prendre que 5 ou 10 minutes, puisqu'il y en

a souvent plus de 5 000 ouverts en même temps.

Idées de visites en vrac, les noms sont parlants en soi : `#france #france2` (pas la TV, une alternative à `#france`) `#canada #quebec #paris #irchelp #bar...` Vous pouvez essayer ces quelques channels, pour commencer, mais vous changerez probablement rapidement pour un channel plus proche de vos préoccupations ou de vos passions. Découvrez, promenez-vous, nous n'allons pas ici faire une liste impressionnante de channels, ce qui serait fastidieux puisque, contrairement au Web, les channels se créent et s'abandonnent au gré des envies ou des besoins de chacun.

Les nouveaux « chat »

The Palace dialogue très BD où vous pouvez vous fabriquer la « tête » que vous voulez, très sympa ; existe sur Mac et PC <http://www.thepalace.com> ou en français <http://www.franceweb.fr/lepalace/> et la bonne adresse pour tout comprendre (en anglais...) <http://www.rahul.net/natpix/house.html>

PowWow une sorte de surfing doublé d'un chat communautaire (PC) <http://www.tribal.com/>

Worlds le « monde » en 3D pour lequel il faut presque un passeport... (PC) <http://www.worlds.net/>

WorldsAway disponible seulement pour les utilisateurs de CompuServe (Mac & PC) <http://www.tribal.com/>

V-chat Microsoft s'y met, tirez-en vos propres conclusions :-) mais je ne l'ai jamais vu fonctionner... (PC?) <http://www.msn.com/v-chat/>

Et il y en a kek z'autres... Pour aller plus loin : <http://www.communities.com/habitat.html> <http://www.rahul.net/natpix/sptinx.html>

Quelques serveurs IRC

En France :

Paris sil.polytechnique.fr
irc.enst.fr

Est et Lyonnais irc.univ-lyon1.fr

Lyon/Grenoble cismhp.univ-lyon1.fr

Sud-Est irc.eurecom.fr

Sud-Ouest salambo.enserb.u-bordeaux.fr

Région Nord irc.ec-lille.fr

Au loin & ailleurs :

si vous causez avec des étrangers et que vous voulez essayer d'éviter les « nets-plits », vous pouvez essayer de vous connecter sur le même serveur qu'eux. Ou les faire venir sur le vôtre.



.netiquette

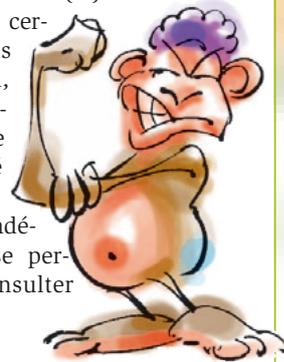
Les règles des « Bonnes Manières » de l'IRC n'ont jamais été claires, mais certaines font autorité et, pour ne pas passer pour un « newbie », un « bleu », vous pouvez suivre ces quelques conseils : ne tapez pas en majuscules, à moins que VOUS NE VOULIEZ CRIER, c'est ce qu'elles signifient. Les accents passent toujours aussi mal, évitez-les. Pensez aux « smileys » (voir le chapitre consacré à l'e-mail) : sur l'IRC plus qu'ailleurs, les sentiments et les émotions sont souvent faussés par leur passage dans les câbles. Un petit rappel qui signale quand vous faites de l'humour :-)) ne coûte rien et peut vous épargner une « mise à l'index ». En effet, vous pouvez très bien vous retrouver « banni » d'un channel, vous seul ou tous les gens qui se connectent sur le même serveur IRC que vous ! Ce genre de chose arrive lorsque vous insultez



les mères des « channel operators », ou leurs amis.

Pour être chef aussi

Lorsque vous créez un channel, vous en êtes par défaut le « channel operator », votre nickname s'orne alors d'une arobase (@). Ceci vous autorise certaines actions sur le channel, comme la possibilité de le rendre privé ou d'en bannir certains indésirables qui se permettent d'insulter votre mère.



Les commandes de l'IRC

Vous pouvez obtenir ces commandes avec les boutons de votre client IRC, parce qu'on vit dans une époque moderne.

/nick nickname	pour changer de pseudonyme (appelé « nickname »)
/join #channel	pour entrer dans un channel ou en créer un s'il n'existe pas
/leave #channel	quitter un channel
/who nickname	pour obtenir des informations sur un nickname.– cette commande supporte les caractères joker comme * qui remplace n'importe quel caractère
/who #channel	pour obtenir des infos sur un channel
/list #channel	idem ci-dessus, avec d'autres informations – cette commande doit être utilisée avec précautions si vous ne voulez pas vous retrouver à lister plusieurs milliers de channels...
/users	donne des informations sur l'état du serveur et de l'IRC
/msg nick blabla	envoie un message privé au nick souhaité
/away blabla	vous déclare « parti » avec l'explication « blabla » – pour revenir, retaper simplement /away
/me blabla	fait précéder votre message de : ***Action : votre_nick blabla
/kick #channel nick raison	lorsque vous êtes channel operator, permet de jeter hors d'un #channel un nick indésirable en lui donnant une raison
/help ou /msg help_us	propose de l'aide (en anglais) si le serveur l'autorise

PUB

alt.fan.newsgroups, cachez cette news que je ne saurais voir

Dans les news, avec du recul, ça nous turlupine subitement qu'on

puisse **s'exprimer** si crûment sur des sujets aussi chauds, de pistons en culasses, et jusqu'au nanisme des Chinois !.

On suspecte ironiquement qu'il faut un esprit déjà cultivé



Il ne faut pas croire, mais en l'an 10 A.W. (Avant Web), ce sont les newsgroups (tristement traduits avec obstination par « groupes de nouvelles ») qui avaient la vedette. Des fans de stars de télé ou de musiciens, des magiciens des technologies naissantes, accros des cuisines exotiques et,

que sais-je encore, les news sont pleines de gens causant, bavardant, radotant, fascinants. Elles sont pleines de bons conseils et de recettes étonnantes, bourrées à craquer d'avis contradictoires, de discussions enflammées et, tristement, de polémiques stériles. Ahhh, il y a bien sûr ce petit coin dont les médias font leurs choux gras et les titres du journal du soir. Et comme il semble que personne, dans ces rédactions promptes à l'amalgame, ne soit réellement au courant de ce qui se passe, c'est tout l'Internet qui en prend pour son grade. Boum. Pourtant, ces news particulières aux relents acides et nauséux ne sont qu'infimes salissures, qui ne surgissent que si on les triture. Et même s'il y a de quoi fouetter un chat - ne nous voilons pas la face - l'Internet n'a largement pas l'apanage de la violence et du sexe. Mettez de côté vos préjugés et faites une petite visite - et évitez si vous le désirez tous les noms qui contiennent « sex ».

Les newsgroups sont rangés par catégories très généralistes puis, selon le même principe que celui des adresses Internet, affinent leur sujet. Par exemple **fr.rec.cuisine**, dont

est tiré notre exemple de « flan au crabe », est un groupe français (**fr**) de type divertissant, récréatif (**rec**) traitant de cuisine. Au cas où le domaine serait plus dense, comme pour l'art ou le cinéma ou encore l'informatique, il peut exister encore des subdivisions de catégories : **fr.rec.art.plastiques** ou **fr.rec.art.bd** par exemple ; le nombre de subdivisions est très variable.

Les principales catégories sont :

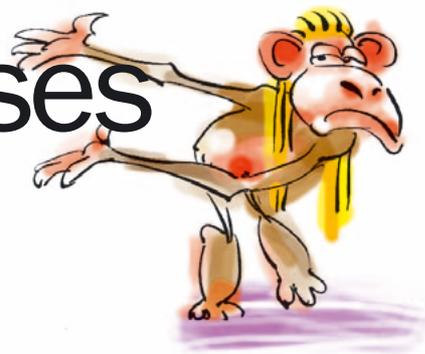
- comp** informatique (computers)
- sci** science
- soc** social
- rec** divertissement
- alt** « alternatif » (tout ce qui ne rentrait pas ailleurs...)

Reprenant cette classification, les newsgroups spécifiques à d'autres pays que les États-Unis ont leur code national en tête, comme on l'a vu pour la France dans les exemples.

La netiquette des newsgroups est peut-être la plus présente de l'Internet, probablement parce qu'elle met en contact des grands nombres de personnes. N'hésitez pas à explorer : votre passe-temps favori est probablement dans les news et, si vous avez de la chance, c'en est peut-être une qui marche fort. Et avec encore plus de chance, elle sera même « modérée », c'est-à-dire contrôlée par un modérateur pour en préserver la qualité.



Faites vos courses avec le FTP



Il est considérablement plus simple de **diffuser** un freeware ou un shareware sur l'Internet et vous allez vous rendre compte qu'il va vous falloir un gros caddie, ou un gros disque dur

Le FTP est un des protocoles de base de l'Internet, à ranger au même niveau que l'e-mail et le Web. Il signifie « File Transfer Protocol » et sert à copier des fichiers d'un serveur à un autre ordinateur - le vôtre, pourquoi pas. Vous aurez l'occasion de vous en servir fréquemment, même à votre insu puisque Netscape l'intègre et y fait appel aussi souvent que nécessaire. Pratiquement tous les fichiers que vous allez récupérer sur l'Internet vont passer par le FTP, mis à part ceux que l'on vous enverra par e-mail et les images que vous sauvez directement à partir de pages Web.

Des fichiers de « bookmarks » (signets) sont habituellement livrés avec les différents logiciels FTP, vous donnant nombre d'adresses où

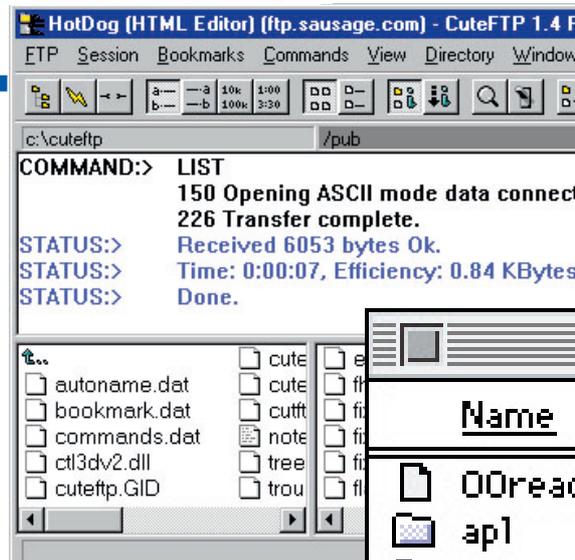
vous pourrez vous connecter librement. La plupart des grands sites FTP fonctionnent sur le principe du « mirroring » : un site principal stocke et classe les ressources : logiciels, images, sons, etc. et de nombreux autres sites ne font que télécharger l'ensemble, une copie conforme. Le but est de faire en sorte de répartir la charge des connexions qui utilisent la puissance de la machine concernée, en proposant le site tout entier à de nombreux autres endroits, certains plus proches de vous, ce qui permet, pour vous, de bénéficier souvent d'une meilleure connexion, et pour le serveur d'alléger la demande. Ils fixent par ailleurs une limite au nombre d'accès simultanés à leur machine et lorsque vous ne pouvez vous connecter, soit parce que ce nombre est atteint, soit parce que la vitesse de téléchargement est mauvaise, il est tout à fait souhaitable d'essayer un autre site « miroir ».

Le classement proposé est de qualité variable et ne répond à aucune norme sinon celle de l'administrateur du site. À vous de vous y retrouver dans les abréviations diverses et variées et les rangements arbitraires quand la catégorie du logiciel, par exemple, ne répond pas à des critères très nets. Des fichiers texte placés en tête des répertoires décrivent quelquefois son contenu plus en détail que les simples noms des fichiers. Mais le moyen le plus simple de trouver ce que l'on cherche reste quand même des serveurs Web comme www.shareware.com où vous pourrez faire des recher-

ches au moyen de mots-clés dans de nombreux sites FTP à la fois.

Ce que vous aurez récupéré via FTP sera sûrement compacté d'une manière ou d'une autre, en .zip sur PC et .sit sur Mac, ce dernier souvent doublé d'un .hqx. Vous trouverez sur le CD-ROM tous les outils nécessaires à leur décompactage.

N'oubliez pas que les shareware que vous pouvez trouver sur les sites FTP sont des logiciels payants ! Ils sont soumis à votre appréciation et l'utilisation que vous pouvez en faire est limitée dans le temps (voire même dans les fonctions, certaines n'étant disponibles qu'aux acheteurs). Le shareware est un moyen pour vous de bénéficier de logiciels compétents à des prix défiant toute concurrence. Le prix qui en est demandé est modique parce que l'auteur ne travaille pas dans la structure contraignante d'une entreprise et n'en a donc pas les frais. Il a pourtant besoin de quelque pécule pour continuer à vivre, et, s'il ne voit rien venir, il va sérieusement réfléchir à se faire embaucher dans une desdites entreprises pour gagner des mille et des cents. À partir de ce moment-là, il ne va certainement plus développer de shareware parce qu'il voudra passer ses week-ends avec sa femme, fort probablement à Hawaii.



A

adresse : Ensemble d'informations permettant de retrouver un fichier ou une machine sur un réseau

adresse IP : 4 nombres de 0 à 255 qui identifient une machine sur l'Internet (voir DNS)

Archie : Outil de recherche dans des bases de données pour sites FTP

ARPA *Advanced Research Projects Agency* : Département de la défense américaine qui créa l'ARPANET

ASCII *American Standard Code for Information Interchange* : Norme internationale de codage des caractères. Seule la première partie est identique pour tous les ordinateurs :

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789  
:;<=>?@ABC...XYZ[\]^_`abc...  
xyz{|}~
```

B

baud : Mesure de vitesse de modem, à ne pas confondre avec « bps »

binaire : Se dit d'un fichier qui contient des caractères autres que du simple texte (voir ASCII), notamment des caractères de contrôle filtrés lors d'un transfert FTP de type « texte »

bit : La plus petite unité informatique, le bit, est binaire c'est-à-dire qu'il ne peut prendre que la valeur 1 ou 0

BITNET : « *Because It's Time Network* », le « Réseau Parce que c'est le Moment »

body : La partie d'un message e-mail ou d'une page HTML où se trouve le contenu, opposé au « header »

bps : Mesure de vitesse de modem : « bits par seconde » (à ne pas confondre avec baud)

C

channel IRC : Décompose l'IRC en petites pièces virtuelles créées par les utilisateurs qui s'y rencontrent afin de discuter

citer : (« quote ») Action de placer dans la réponse à un e-mail des extraits du message de référence ; chaque ligne citée est précédée du signe « > »

client : Un ordinateur ou un programme qui demande de l'information à un « serveur »

codage : Transformation de fichier destinée à modifier la manière dont il est écrit pour en permettre son utilisation sur un système différent

D

dial-up : Opération consistant à se connecter à un ordinateur par modem

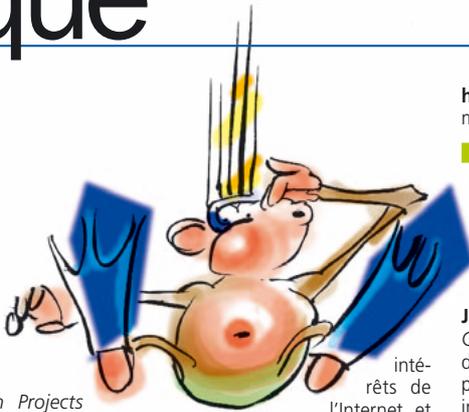
DNS *Domain Name System* : Mécanisme de conversion des « adresses IP » en quelque chose de plus compréhensible comme : www.lutin.ramb.fr

domaine public : Logiciel utilisable et distribuable gratuitement et que l'on peut modifier (voir *freeware*, *shareware*)

downloader : Action de télécharger quelque chose depuis un ordinateur distant

E

EFF *Electronic Frontier Foundation* : Association américaine de défense des



inté-
rêts de
l'Internet et
de ses utilisateurs

e-mail *Electronic mail* : Courrier électronique

EUnet *European Unix network* : Le Réseau Unix Européen

F

FAQ *Frequently Asked Questions* : Fichier comprenant les réponses aux questions les plus souvent posées, et, par extension, tout fichier où on peut trouver des informations de base ; à été adapté en français comme : Foire Aux Questions

finger : Programme permettant d'interroger un site pour obtenir certaines des informations publiques

flame : (n'a bien qu'un seul « m ») Guerre sur l'Internet, généralement dans les newsgroups, sur un sujet qui n'en vaut généralement pas la peine mais qui porte habituellement sur la religion, la race et toute cette sorte de choses

fonte proportionnelle : Police de caractère dont les lettres et symboles ont des tailles en proportion avec leur forme

fonte non-proportionnelle : Police de caractère dont tous les caractères occupent le même espace

freeware : Programme gratuit (aussi appelé « Domaine public »)

FTP *File Transfer Protocol* : Protocole de transfert de fichier utilisé sur l'Internet

G

gateway : Traduit par « passerelle » ; ce qui permet à deux réseaux de communiquer entre eux

GIF *Graphics Interchange Format* : Un format d'images très répandu, utilisé notamment dans les pages Web

Gopher : Protocole de navigation dans une base de données très courant sur l'Internet

H

header : (en-tête) Partie de message e-mail ou de page Web dans laquelle se trouvent les informations concernant du message comme son titre, son codage ou la personne qui l'a écrit

host : (hôte) Serveur relié à l'Internet

HTML *HyperText Markup Language* : Le langage « hypermédia » utilisé pour les pages du Web

HTTP *HyperText Transfer Protocol* : Protocole de transmission du Web

hypermédia : Tente de décrire un média non linéaire où on navigue intuitivement dans des ensembles de documents

hypertext : Le même qu'au dessus, mais uniquement dans du texte

I

IP *Internet Protocol* : Le principal protocole utilisé sur l'Internet

IRC *Internet Relay Chat* : Le dialogue direct sur l'Internet

J

JPEG *Joint Photographic Experts Group* : Un mode de compression d'images, défini par ledit groupe, qui permet de réduire le poids d'une image avec pour conséquence une dégradation plus ou moins légère

K

Koko : Un singe qui parle

L

LAN *Local Area Network* : Au moins deux ordinateurs reliés par un réseau de proximité

login : Processus d'identification sur un serveur, généralement avec votre identifiant et votre mot de passe

M

MIME *Multipurpose Internet Mail Extensions* : Standard de codage d'information sur l'Internet servant pour l'e-mail, le Web, etc.

mirror : Traduit par « miroir » ; site FTP ou Web étant la copie conforme d'un site principal

modem : Abréviation de « modulateur/démodulateur » ; appareil permettant d'envoyer et de recevoir des données par le biais de lignes téléphoniques

N

navigateur : Traduction de « browser », logiciel servant principalement à visualiser et utiliser de l'hypertext, donc du Web

net : Abréviation de « network »

network : Mot anglais signifiant « réseau »

news : Le contenu des newsgroups ou par extension, les newsgroups eux-mêmes

newsgroups : Des sortes de boîtes aux lettres publiques à thème

nickname : Pseudonyme, notamment sur IRC ; traduction littérale : « surnom »

O

off line : « hors ligne » Caractérise quelque chose qui est accessible sans besoin de connexion

on line : « en ligne » Caractérise ce qui nécessite une connexion pour être accessible

P

POP *Post Office Protocol* : Un protocole de stockage et de manipulation de l'e-mail

port : Complément d'adresse Internet

PPP *Point to Point Protocol* : Protocole qui définit la trame de communication entre deux ordinateurs ; s'utilise généralement en cas de dial-up

Protocole : Langage que les ordinateurs utilisent entre eux

Q

quote : Voir « citer »

R

ressource : Tout document, fichier ou programme informatique

RPE : Réseaux IP Européens

S

serveur : Machine qui rend quelque chose d'accessible sur un réseau

shareware : Un logiciel distribué gratuitement pour que vous puissiez l'essayer mais que vous devez payer, directement à l'auteur, si vous souhaitez le garder et l'utiliser

signature : Fichier contenant quelques lignes de texte qui peut être rajouté à la fin de chacun de vos e-mail automatiquement

SLIP *Serial Line Internet Protocol* : Comme PPP mais beaucoup moins flexible et plus tellement utilisé

smileys : Petites têtes inclinées à 90° destinées à montrer quelle gueule vous faites en parlant :-) :- (

T

TCP *Transmission Control Protocol*

terminal : Une machine dédiée, généralement très simple, destinée à vous laisser agir sur un gros ordinateur ; certains logiciels comme Telnet émulent la fonction d'un terminal

text(e) : Se dit éventuellement d'un fichier qui ne contient que les caractères ASCII nécessaires à l'écriture ; parfois opposé à « binaire »

thread : trad. littérale : « fil » comme dans « suivre le fil » Groupe de messages reliés chronologiquement en fonction des réponses apportées aux différents messages, sur le modèle d'une discussion

U

Unix : Un système d'exploitation créé à l'origine de l'Internet

Usernet *User's Network* : Le « Réseau des Utilisateurs » qui gère les newsgroups

uudecode : Un programme qui décode ce qu'a fait « uuencode »

uuencode : Un programme qui transforme le binaire en ASCII pour permettre de l'envoyer à travers un réseau

UUCP *Unix-to-Unix-CoPy* : Protocole de transmission pour système Unix

uploader : Action de télécharger quelque chose vers un ordinateur distant

V

VRML *Virtual Reality Modeling Language* : Langage de description de scènes tridimensionnelles intégrant les liens « hypermédia »

W

W3 : Abr. de « World Wide Web »

Web : Abr. de « World Wide Web »

World Wide Web : Réseau de serveurs d'information utilisant la norme HTML

WAIS *Wide Area Information Server* : Un outil de recherche sur l'Internet

WWW : Abr. de « World Wide Web »

Un problème ?

circuits UART vous disposez. Si ceux-ci sont de type 8 250, et si vous désirez exploiter pleinement les modems à haute vitesse (14 400 bps ou plus), vous devriez envisager de vous procurer une carte d'extension de ports série ou remplacer votre carte contrôleur par du matériel possédant des circuits UART de type 16 550.

Windows

■ Juste à la fin de l'installation du kit pour **Windows 95**, une fenêtre de paramétrage peut apparaître, remplissez-la avec n'importe quoi, ça ne sert à rien... Ensuite, il est possible que **Windows 95** demande les disquettes ou le CD-ROM d'installation (attention : si **Windows 95** a été installé à partir de disquettes, il demandera la « **disquette numéro X** » sans préciser qu'il s'agit de celle de l'installation). Après redémarrage, il est possible que, pour entrer dans **Windows 95**, une fenêtre de login/mot de passe s'affiche. Tapez quelque chose dans la zone « login » et rien dans la zone mot de passe.

■ Si **Windows 95** avait déjà une configuration réseau (icône **RESEAU** du panneau de configuration), il est possible que les messages ci-dessous apparaissent. Dans ce cas, il faut probablement cocher la case « **Mettre à jour** ».

■ **UART** : sur certains PC, les ports série ne sont pas des plus performants. Nous vous conseillons de vérifier le circuit UART de vos ports série. Sous MS-DOS, lancez **MSD** (l'utilitaire de diagnostic du MS-DOS), allez dans la section « **COM PORTS** » et vérifiez de quel type de

Mac

■ Si le bouton **CONNECT** de Config FreePPP est grisé, vérifiez que c'est bien l'icône de PPP qui est en noir dans le tableau de bord MacTCP ou qui est sélectionnée dans le tableau de bord TCP/IP.

■ S'il y a un bip d'alerte quand vous cliquez sur **CONNECT** dans Config FreePPP, ouvrez le tableau de bord ConfigPPP, sélectionnez « port imprimante », fermez et rouvrez le tableau de bord, puis résélectionnez « port modem ».

■ S'il ne se passe rien du tout quand vous cliquez sur **CONNECT** dans Config FreePPP, vérifiez que les extensions de fax sont désactivées dans votre Gestionnaire d'extensions, puis redémarrez. **Cas particulier** des Express Modem (modem interne des Performas 5200, 6200, 5300 et 6300) : désactivez les extensions « fax sender » et « fax extension » mais laissez actif « extension Apple Tel » qui permet d'avoir le réglage « port données » dans le réglage du port série de Config FreePPP.

Général

■ Si vous avez un problème d'identification, pour le login et le mot de passe, respectez les majuscules et les minuscules. Ne faites pas la confusion avec votre adresse e-mail qui contient votre login suivi d'une arobace «@».

■ Tous les modems n'acceptent pas parfaitement tous les protocoles. Un modem 28 800 peut en théorie aller jusqu'à 115 200 (avec compression de données) ; en pratique, il faut généralement descendre jusqu'à 57 600 ou 38 400.

■ Pas de connexion et, sur le haut-parleur du modem, on entend quelqu'un parler : vérifiez qu'il ne faut pas le 0 (ou un autre chiffre) pour sortir d'un standard, ou que vous n'êtes pas en service restreint...

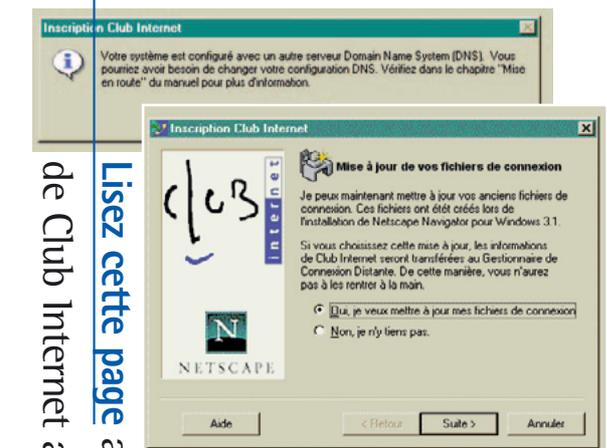
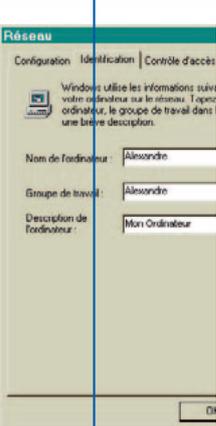
■ Si le modem ne s'initialise pas, tout d'abord l'éteindre, puis le rallumer. Éventuellement, remplacer la chaîne d'initialisation par AT&F (ou une autre recommandée par le fabricant).

■ Pour tout problème de connexion, assurez-vous toujours que votre modem est correctement configuré, qu'il est allumé, et relié à la fois à votre ordinateur et au réseau téléphonique. Assurez-vous également que votre ligne téléphonique est libre. Vérifiez également que vous avez branché le câble de votre modem sur le bon port de sortie de votre ordinateur.

■ Il faudra éventuellement désactiver le signal d'appel de France Télécom (si vous l'avez). En effet, celui-ci peut vous déconnecter si vous recevez un appel téléphonique en même temps que vous êtes sur l'Internet. Procédure : décrochez votre téléphone, tapez #43# puis raccrochez. Pour le réactiver, tapez cette fois *43#

■ Le logiciel de mail ne reconnaît pas votre password. Assurez-vous que vous respectez les majuscules et les minuscules, lorsque vous entrez votre password.

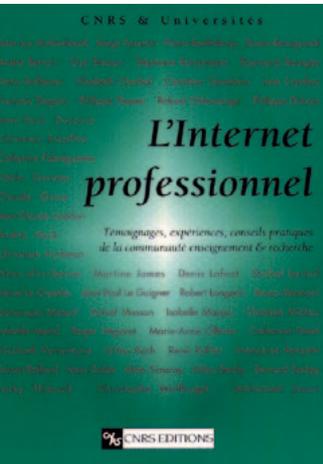
■ Le modem a du mal à se connecter, ou se déconnecte souvent sans raison. Ce dysfonctionnement peut être dû à la qualité de votre modem, ou à celle de votre ligne téléphonique. N'hésitez pas à contacter la hot-line du fabricant de votre modem ou France Télécom, qui se charge d'intervenir gratuitement afin de rétablir une qualité de liaison optimale.



Lisez cette page avant d'appeler la hotline de Club Internet au (1) 47 45 99 10



Un peu de lecture



L'Internet professionnel

Divers auteurs. Éditions CNRS 190 F

C'est une perpétuelle invitation au voyage électronique. De part sa structure non linéaire et sa profusion d'adresses, il montre magistralement quel formidable outil de communication est l'Internet et comme il est facile de l'utiliser. En lisant ce livre, on est déjà sur le réseau.

Il se compose d'une collection d'articles, témoignages de plus de cinquante utilisateurs chevronnés. Chacun traite d'un sujet particulier, forme un tout et peut être lu séparément. Un système de renvoi permet d'expliciter des notions traitées dans d'autres pages. Ainsi le lecteur peut « naviguer » librement au fil de ses envies d'un sujet à un autre. Le néophyte y trouvera avantage en enrichissant des connaissances nouvellement acquises. Un glossaire très pratique en fin d'ouvrage rappelle la signification des termes techniques et autres acronymes rencontrés.

La plupart des outils utilisés sur les trois systèmes Unix, Mac et Windows sont présentés et commentés ; des fiches pratiques regroupées en fin de livre reprennent de façon concise la particularité de chaque outil et indiquent les sites permettant de télécharger ces programmes. Les auteurs sont tous des chercheurs ou appartiennent au monde universitaire, ce qui explique le style de rédaction

parfois austère mais toujours précis. La communauté des enseignants et chercheurs étant en avance dans ce domaine, tous les aspects de l'Internet y sont abordés, y compris les nouvelles activités et les interrogations concernant l'avenir.

Le guide de l'internaute 1996

Danny J. Sohier
Les Éditions Logiques
150 F

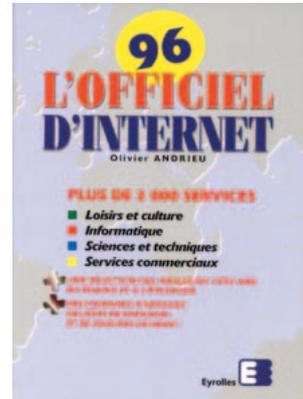
Écrit par un spécialiste québécois des télécommunications, ce guide est un remarquable manuel d'initiation à l'Internet. Il offre, en particulier, des explications détaillées de toutes les grandes fonctions disponibles par l'Internet. Le courrier électronique, les groupes de discussion et le World Wide Web font l'objet d'un traitement didactique accompagné d'explications techniques détaillant leur fonctionnement. Comme dans tous les ouvrages québécois, chaque terme issu du langage de l'informatique est scrupuleusement traduit en langue française. Les seuls défauts de cet ouvrage proviennent de sa mise en page plutôt austère qui rebute les débutants et de son titre. L'appellation de « guide » laisse, en effet, entendre une prise en main du lecteur dans le sens d'un apprentissage progressif et pratique à l'Internet. En réalité, il séduira plutôt ceux qui souhaitent approfondir leur connaissance du réseau mondial et en comprendre certains aspects techniques. Signalons que *Le guide de l'internaute 1996* consacre un chapitre complet aux applications multimédias de l'Internet comme CU-SeeMe et RealAudio.

L'Officiel d'Internet 96

Olivier Andrieu
Eyrolles
118 F

Deuxième édition de L'Officiel d'Internet, la cuvée 96 regorge de nou-

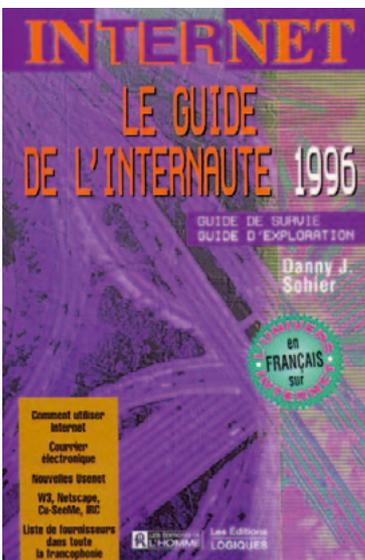
velles ressources. Les ressources énumérées ne sont pas restreintes aux seuls sites Web. On y trouve des listes de diffusion, des sites FTP, des groupes de discussion. Comme dans le guide Michelin, des petites étoiles soulignent les adresses de grande qualité. Le premier chapitre est consacré à tous les outils de recherche. Recherche est pris au sens large. L'auteur ne s'est pas arrêté aux classiques moteurs de recherche sur le World Wide Web, mais a également inclus des références de sites pour retrouver les références de quelqu'un, soit en utilisant les outils classiques (whois, finger, ...), soit en parcourant des annuaires spécialisés. Des adresses pour chercher des listes de diffusion, des groupes de discussion ciblés ou des sites FTP, sont fournies. Toutes ces références font gagner un temps précieux au nouveau venu comme à l'internaute confirmé. Un effort particulier a été fait pour souligner les ressources francophones dans chaque catégorie évoquée (divertissement, informatique, commerce,...).



Le Monde INTERNET, 2^e édition

Ed Krol. Editions O'Reilly International
Thomson
220 F

Le Monde INTERNET est la traduction française de *The Whole INTERNET*, dont la première édition est parue fin 92. Il décrit les outils permettant d'accéder aux ressources de l'Internet (telnet, ftp, e-mail, News,archie, gopher, wais, WWW). Les exemples sont basés sur des logiciels Unix, mais sont décrits de manière à ce que l'utilisateur s'y



LE MONDE INTERNET



GUIDE & RESSOURCES



ED. KROB
 TRADUCTIONS LA PHOENIX CHARLOTTE JOYCE GARDNER
 EDITIONS O'REILLY INTERNATIONAL THOMSON

retrouve quelque soit son système d'exploitation. Les ressources accessibles sur l'Internet sont triées par thèmes en annexe (adresses WWW, serveurs gopher, etc.). Les traducteurs ont

ajouté des ressources françaises à ce catalogue. Les références, datant de fin 94, restent en majorité d'actualité.

Ce livre, à lire absolument, intéressera débutants et initiés, que ce soit pour la clarté de ses explications ou pour ses informations très complètes.

HTML et la programmation de serveurs Web

P. Chaléat et D. Charnay
 Eyrolles
 169 F



Cet ouvrage se propose de vous initier à la mise en page et au développement de site Web. Très clair dans ses explications, ce livre en français a l'avantage de décrire très précisément des attributs récents du HTML, comme les tableaux ou les frames. Mais les auteurs ne se

sont pas arrêtés en si bon chemin et, après avoir mis à jour toutes les subtilités du HTML, ils nous proposent de programmer quelques petites applications en langage C permettant de générer des pages dynamiquement. Toute l'interface CGI est ainsi décrite en détail.

Ce livre, à réserver aux techniciens, est écrit sur un mode très pédagogique et permettra aux développeurs « classiques » d'être rapidement opérationnels sur l'Internet.

Programmation Java

Jean-François Macary & Cédric Nicolas
 Eyrolles
 168 F

Les développeurs vont être ravis : un livre technique, en français, écrit par des Français sur un sujet d'actualité, voilà qui se remarque. Tout le monde en parle, mais personne ne l'utilise pourrait-on dire du nouveau langage de programmation à la mode de SUN. Les deux auteurs nous démontrent que justement Java n'est pas qu'une mode. Et, avec force d'arguments techniques, ils expliquent les avantages concrets de cet outil de développement. La maîtrise du sujet, évidente, des auteurs se retrouve au fil des chapitres. Les explications sont claires et le lecteur n'est pas assailli de détails inutiles, bien que l'ensemble du sujet soit très correctement traité.

Le contexte d'utilisation de Java et son rapport avec l'Internet sont traités dans le premier chapitre avant de décrire la structure du langage proprement dite. Chaque nouvelle explication est agrémentée d'un exemple. Les qualités de langage orienté objet sont ensuite évoquées. Si vous n'avez jamais utilisé de langage de ce type, il vaut mieux vous familiariser tout d'abord avec le sujet avant de saisir la substantifique moelle délivrée ici. Les librairies standards qui accompagnent Java sont décrites succinctement mais donnent une bonne idée des fonctionnalités disponibles. Les mystères des threads et des exceptions à la sauce Java vous seront dévoilés dans les chapitres suivants. Un reproche cependant, il faut bien en faire, le constant dénigrement du C++, autre langage orienté objet développé en d'autres lieux et d'autres temps avec des contraintes différentes et forcément des caractéristiques

différentes. Quoiqu'il en soit, ce livre est absolument indispensable au développeur qui souhaite se lancer dans la nouvelle aventure que représente Java.

Le MacMillan Linux

Jack Tackett, David Gunter, Lance Brown
 Simon&Schuster MacMillan
 299 F

Pour son prix, ce livre est une aubaine. Un ouvrage innovant, bien traduit en français, et qui vous tiendra par la main tout au long de votre apprentissage de Linux. De l'installation à la configuration du DNS en passant par la description des outils de bases et par la gestion du système, cet ouvrage, imposant par la taille (850 pages), l'est aussi par la qualité de sa mise en page et par ses index, aussi nombreux qu'utiles.

Un livre utile tant au débutant qu'à l'utilisateur confirmé, c'est suffisamment rare pour être signalé. Un bémol toutefois — mais c'est un défaut qu'il est difficile d'éviter quand on traite d'un sujet aussi mouvant — certaines parties sont aujourd'hui dépassées.

Le CD-ROM fourni, par exemple, contient une version fort ancienne du système d'exploitation. Et l'on regrettera que les traducteurs n'aient pas fait l'effort supplémentaire d'utiliser des exemples de sites ou d'opérateurs français quand ceux-ci étaient disponibles. Une liste des fournisseurs d'accès nord-américains a en effet peu de chances d'être utile aux lecteurs.

Il est difficile de résumer en quelques mots une telle somme d'informations mais un bref survol de l'ouvrage en librairie saura vous convaincre mieux que n'importe quel article de l'intérêt de ce livre, qui va de l'initiation à la pratique journalière avec un même souci évident de qualité.

