

Alguns conceitos e abreviatura em informática

Cookie

Atualmente, em muitos sites existentes na Internet, as configurações principais, como idioma e modo de exibição, são mantidas no navegador, mesmo depois de um tempo sem uso. Por exemplo, caso escolha o idioma Russo na pesquisa do Google, ele será usado até você mudar de idéia.

Para que isso seja possível, o navegador utiliza arquivos de textos chamados Cookies, os quais possuem como principal função armazenar as preferências dos usuários sobre um determinado site na Internet. Cada Cookie em seu PC armazena dados para um endereço web específico.

O que é um Cookie?

Basicamente, um Cookie é um arquivo de texto muito simples, cuja composição depende diretamente do conteúdo do endereço Web visitado. Por exemplo, a maioria dos sites armazenam informações básicas, como endereços IP e preferências sobre idiomas, cores, etc. Contudo, em portais como o Gmail e o Hotmail, nomes de usuários e senhas de email também fazem parte dos Cookies.

Como funciona o Cookie?

Quando você visita um site pela primeira vez, este envia um Cookie como resposta para o seu navegador, contendo as suas preferências, em formato de texto. Este pequeno arquivo ficará armazenado em seu computador até que perca sua validade.

Enquanto o cookie estiver salvo em seu PC, toda vez que você digitar o endereço do site, o seu navegador irá enviar este arquivo para o site que você está conectado. Desta maneira, as suas configurações serão aplicadas de maneira automática.

O que é a validade de um Cookie?

A validade do Cookie é definida pela quantidade de dias que ele irá ficar armazenado em seu computador, variando muito de site para site. Pode ser de alguns minutos até muitos anos. Na maioria dos endereços, o fato um Cookie permanecer salvo não acarreta riscos, exceto em sites que trabalham com serviços de emails.

Alguns cuidados no uso de Cookies

Cookies devem ser usados com cautela em computadores de uso compartilhado, como lan houses, principalmente caso contas de emails sejam acessadas. Uma pessoa que usar o PC depois que você, poderá ter acesso aos seus emails simplesmente por entrar no mesmo site que você entrou. Logo, nesse tipo de máquina, é fortemente recomendado que os cookies sejam apagados após o uso.

Desmistificando o Cookie

Algumas lendas sobre Cookies rondam a Internet, fazendo com que usuários tenham arrepios ao ouvir esta palavra. A primeira delas diz que o Cookie pode transmitir vírus, o que não é verdade, pois o arquivo texto é muito pequeno, não permitindo que ameaças sejam inseridas. Outra lenda diz que Cookies monitoram emails de sites alheios, o que também é mentira.

Firewall

A palavra firewall tem estado cada vez mais comum no nosso cotidiano, ainda mais agora que a segurança digital está dia após dia mais em evidência. Você certamente já deve estar familiarizada com ela, mas sabe o que é o firewall ou o que ele faz?.

Parede de fogo

Assim como a metáfora por trás do nome sugere, firewall é uma barreira de proteção que ajuda a bloquear o acesso de conteúdo malicioso, mas sem impedir que os dados que precisam transitar continuem fluindo. Em inglês, “fire-wall” é o nome daquelas portas antichamas usadas nas passagens para as escadarias em prédios.

Na informática, os firewalls são aplicativos ou equipamentos que ficam entre um link de comunicação e um computador, checando e filtrando todo o fluxo de dados. Esse tipo de solução serve tanto para aplicações empresariais quanto para domiciliar, protegendo não só a integridade dos dados na rede, mas também a confidencialidade deles.

Firewall em forma de softwares

Aplicações com a função de firewall já são parte integrante de qualquer sistema operacional moderno, garantindo a segurança do seu PC desde o momento em

que ele é ligado pela primeira vez. Os firewalls trabalham usando regras de segurança, fazendo com que pacotes de dados que estejam dentro das regras sejam aprovados, enquanto todos os outros nunca chegam ao destino final.

Além do firewall presente em cada máquina, é bastante comum empresas usarem computadores específicos que agem como um “guardião” de uma rede, filtrando todo o trânsito de dados entre os PCs locais e um ambiente mais hostil, como a internet. Usando essa segunda opção, é possível até aplicar regras exclusivas como: “Máquina X pode enviar arquivos por FTP à vontade, todas as outras estão limitadas apenas a downloads”.

Vale lembrar que, em ambos os casos, todas essas regras podem ser personalizadas à vontade, permitindo que o protocolo de segurança seja modificado de acordo com as suas necessidades. No Windows 7, você pode checar as configurações do firewall entrando em *Painel de Controle > Sistema e Segurança > Firewall do Windows*.

Outra medida muito usada são os filtros por portas e aplicativos. Com eles, o firewall pode determinar, exatamente, quais programas do seu computador podem ter acesso ao link de internet ou não. As portas de comunicação também podem ser controladas da mesma forma, permitindo que as portas mais “visadas” pelos malware sejam bloqueadas terminantemente.

Firewall como hardware

Os firewalls em forma de hardware são equipamentos específicos para este fim e são mais comumente usados em aplicações empresariais. A vantagem de usar equipamentos desse tipo é que o hardware é dedicado em vez de compartilhar recursos com outros aplicativos. Dessa forma, o firewall pode ser capaz de tratar mais requisições e aplicar os filtros de maneira mais ágil.

Boa parte dos roteadores de rede domiciliar disponíveis hoje também conta com algum tipo de aplicação de firewall. Uma das mais básicas é o controle sobre os computadores que estejam habilitados a se conectar na rede, impedindo que as “sanguessugas” de plantão usem a sua Wi-Fi sem permissão.

Malware, adware, cavalo de Troia e spyware

O termo **malware** é proveniente do termo em inglês MALicious softWARE. Trata-se de um software destinado a se infiltrar em um computador alheio de

forma ilícita, com o intuito de causar algum dano ou roubo de informações (confidenciais ou não).

Vírus de computador, worms, cavalos de Troia e spywares são considerados malware.

Adwares trazem propagandas sem autorização

Adware vem do inglês ad = anúncio + software = programa, e são programas que exibem propagandas e anúncios sem a autorização do usuário, tornando o computador e a conexão lentos. Normalmente, assumem o formato de pop-up – aquelas janelas incômodas que abrem a todo instante enquanto se navega em determinado site.

Cavalo de Tróia invade o computador disfarçado

O cavalo de Tróia ou Trojan Horse é um tipo programa malicioso que pode entrar em um computador disfarçado como um programa comum e legítimo. Ele serve para possibilitar a abertura de uma porta de forma que usuários com más intenções possam invadir o PC.

Seu nome surgiu devido à história da Guerra de Troia e que culminou com a destruição dessa cidade. Assim como na história, um Trojan se passa por um programa que simula alguma funcionalidade útil quando de fato ele esconde um programa que pode causar malefícios aos computadores e seus usuários, como abrir portas e possibilitar invasões ou roubar senhas de usuário. A principal forma de propagação destes é pela internet, onde são oferecidos como ferramentas com funções úteis – ou até mesmo vitais – para os computadores.

Spywares espionam para coletar informações

Spywares são programas espíões, isto é, sua função é coletar informações sobre uma ou mais atividades realizadas em um computador. Existem muitos spywares de má índole, criados para coletar informações pessoais e, com elas, praticar atividades ilegais. Entretanto, nem todos são assim. Por exemplo: existem empresas de anúncio que se utilizam de spywares para, de forma legal, coletar informações de seus assinantes, com vistas a selecionar o tipo de anúncio que irão lhes apresentar.

O fato é que não existe um modo de saber qual spyware é bom e qual é mau. O critério para se proteger é sempre desconfiar. Um spyware não-prejudicial

só será instalado mediante a autorização do usuário. Um spyware maligno, porém, irá se instalar sem que o usuário perceba.

Nuvem

O conceito de **computação em nuvem** (em inglês, *cloud computing*) refere-se à utilização da memória e da capacidade de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet, seguindo o princípio da computação em grade.

O armazenamento de dados é feito em serviços que poderão ser acessados de qualquer lugar do mundo, a qualquer hora, não havendo necessidade de instalação de programas ou de armazenar dados. O acesso a programas, serviços e arquivos é remoto, através da Internet - daí a alusão à nuvem. O uso desse modelo (ambiente) é mais viável do que o uso de unidades físicas.

Num sistema operacional disponível na Internet, a partir de qualquer computador e em qualquer lugar, pode-se ter acesso a informações, arquivos e programas num sistema único, independente de plataforma. O requisito mínimo é um computador compatível com os recursos disponíveis na Internet. O PC torna-se apenas um *chip* ligado à Internet — a "grande nuvem" de computadores — sendo necessários somente os dispositivos de entrada (teclado, mouse) e saída (monitor).

Empresas como, Google (13) e Microsoft (20), foram as primeiras a iniciar uma grande ofensiva nessa "nuvem de informação" (*information cloud*), que especialistas consideram uma "nova fronteira da era digital". Aos poucos, essa tecnologia vai deixando de ser utilizada apenas em laboratórios para ingressar nas empresas e, em breve, em computadores domésticos.

O primeiro serviço na Internet a oferecer um ambiente operacional para os usuários—antigamente, disponível no endereço www.webos.org—foi criado por um estudante sueco, Fredrik Malmer, utilizando as linguagens XHTML e Javascript.

Em 1999, foi criada nos EUA a empresa WebOS Inc., que comprou os direitos do sistema de Fredrik e licenciou uma série de tecnologias desenvolvidas nas universidades do Texas, Califórnia e Duke.

Uma das maiores preocupações entre profissionais de TI relativas à implantação e utilização do Cloud Computing refere-se ao quesito segurança. Resultados preliminares de entrevistas feitas pela empresa TheInfoPro com profissionais de segurança das mil maiores empresas americanas apontam que 53% deles estão “muito preocupados” com a adoção de soluções hospedadas em nuvem.

Toda esta preocupação demonstrada está baseada, geralmente, 12 a questões de privacidade das informações que estão na nuvem, a existência de planos de contingência caso a infraestrutura da nuvem entre em colapso e o possível início de uma “onda” de ataques direcionadas à própria nuvem que poderá se iniciar quando da utilização em larga escala do Cloud Computing.

Por esse motivo é que a segurança é um dos maiores desafios que a Computação em Nuvens enfrenta. Gartner Brodtkin faz um alerta para sete principais riscos de segurança na utilização de Computação nas Nuvens:

Risco 1 – Acesso privilegiado de usuários:

Dados sensíveis sendo processados fora da empresa trazem, obrigatoriamente, um nível inerente de risco.

Risco 2 - Cumprimento de regulamentação:

As empresas são as responsáveis pela segurança e integridade de seus próprios dados, mesmo quando essas informações são gerenciadas por um provedor de serviços.

Risco 3 - Localização dos dados:

Quando uma empresa está usando o cloud, ela provavelmente não sabe exatamente onde os dados estão armazenados. Na verdade, a empresa pode nem saber qual é o país em que as informações estão guardadas.

Risco 4 - Segregação dos dados:

Dados de uma empresa na nuvem dividem tipicamente um ambiente com dados de outros clientes. A criptografia é efetiva, mas não é a cura para tudo.

Risco 5 - Recuperação dos dados:

Mesmo se a empresa não sabe onde os dados estão, um fornecedor em cloud devem saber o que acontece com essas informações em caso de desastre. Pergunte ao seu fornecedor se ele tem a “a habilidade de fazer uma restauração completa e quanto tempo vai demorar”.

Risco 6 - Apoio à investigação:

A investigação de atividades ilegais pode se tornar impossível em cloud computing, “Serviços em cloud são especialmente difíceis de investigar, por que o acesso e os dados dos vários usuários podem estar localizado em vários lugares, espalhados em uma série de servidores que mudam o tempo todo.

Risco 7 - Viabilidade em longo prazo:

No mundo ideal, o seu fornecedor de cloud computing jamais vai falir ou ser adquirido por uma empresa maior. Mas a empresa precisa garantir que os seus dados estarão disponíveis caso isso aconteça.

Entretanto, devemos nos atentar a essas questões que consideramos mais importantes e devem ser levadas em conta, como a segurança e confiabilidade, pois em todas as nuvens (de modo geral) ocorre a tempestade.

Proxy

A internet faz parte do cotidiano da maioria das pessoas, sendo uma das principais fontes de dados e informações rápidas. Nem sempre você possui liberdade completa de navegação. Em algumas universidades, escolas e empresas, o acesso costuma estar um pouco mais restrito. Além disso, existem países com forte censura de conteúdo, permitindo que apenas determinados tipos de páginas possam ser vistas por seus moradores.

Também há situações nas quais alguns sites não disponibilizam o seu conteúdo para usuários de determinados países. Nesses casos, não tem jeito: se você quiser ter acesso ao material bloqueado, será preciso utilizar um **proxy**.

O proxy também pode ser usado (até mesmo em ambiente empresarial) para aumentar a segurança da sua navegação. Além disso, algumas pessoas o utilizam por questões de privacidade, para tornar as visitas anônimas.

Embora existam programas para a utilização de proxy, há formas de configurá-lo manualmente nos navegadores. Preparamos um tutorial explicando como fazê-lo para o Firefox, Google Chrome e Internet Explorer.

Como eu consigo um endereço de proxy?

Para isso, você pode recorrer a um dos vários sites que fornecem tal informação. Normalmente, as listas contêm o IP, a porta e o país do proxy, além do grau de anonimato da utilização de cada um deles.

Abaixo, há algumas páginas que apresentam endereços de proxy gratuitos:

- **Free Proxy List Provider**
- **RealBooster Free Proxy List Tool**
- **AtomInterSoft Free Proxy List**
- **Free Proxy Lists**
- **Free Brazil Proxy Servers**
- **Hide My Ass**

Tudo o que você precisa fazer é localizar o número do IP e da porta e alterar conforme explicado a seguir.

Firefox

É muito simples alterar o proxy manualmente no Firefox. Para começar, clique no botão do Firefox, escolha a alternativa “Opções” e entre em “Opções”.

Feito isso, uma nova janela é aberta e nela você deve escolher a aba “Avançado”. Então, clique em “Configurar conexão”.

Veja que uma nova janela é aberta. Primeiro marque a alternativa “configuração manual de proxy”. Então, no campo “HTTP”, você deve inserir o número do IP de proxy fornecido, e no campo “Porta” a identificação da porta a ser utilizada. Em seguida, selecione a opção “Usar este proxy para todos os protocolos”. Clique em “OK” para confirmar a operação.

Prontinho! O proxy do seu Firefox já foi alterado. Agora é só utilizar o navegador normalmente.

Internet Explorer

Também não há segredo na alteração para o Internet Explorer. Comece clicando no botão “Ferramentas” e escolha a alternativa “Opções da Internet”.

Então, entre na aba “Conexões” e clique em “Configurações da LAN”.

Aqui, pode-se prosseguir de duas formas. Você pode marcar a caixa de seleção “Usar um servidor proxy para a rede local”; no campo “HTTP”, você deve inserir

o número do IP de proxy fornecido e, no campo “Porta”, a identificação da porta a ser utilizada.

Ou você pode clicar em “Avançadas” e efetuar tais configurações na nova janela aberta. Se escolher este caso, aproveite para marcar “Usar o mesmo servidor proxy para todos os protocolos”. Clique em “OK” para confirmar a operação.

Feito isso, o proxy configurado passa a valer para o Internet Explorer.

Google Chrome

Por mais estranho que possa parecer, o Google Chrome utiliza as mesmas definições de conexão adotadas para o Windows. Ou seja, cabe aqui a mesma configuração que foi feita para o Internet Explorer. Se você quer fazer a alteração a partir do navegador da Google, clique no botão de “Ferramentas” e selecione “Configurações”.

Entre na guia “Configurações Avançadas” e na seção “Rede”. Clique em “Alterar configurações de proxy”.

Agora, entre na aba “Conexões” e clique em “Configurações da LAN”.

Aqui, você pode prosseguir de duas formas. Você pode marcar a caixa de seleção “Usar um servidor proxy para a rede local”; no campo “HTTP”, você deve inserir o número do IP de proxy fornecido e, no campo “Porta”, a identificação da porta a ser utilizada.

Ou você pode clicar em “Avançadas” e efetuar tais configurações na nova janela aberta. Se escolher este caso, aproveite para marcar “Usar o mesmo servidor proxy para todos os protocolos”. Clique em “OK” para confirmar a operação.

Agora você já sabe como trocar manualmente o proxy no seu navegador com algumas poucas configurações simples. Lembrando novamente que o IP e porta utilizados são somente um exemplo para ilustrar a operação.

TCP/IP

De uma forma simples, o TCP/IP é o principal protocolo de envio e recebimento de dados MS internet. TCP significa Transmission Control Protocol (Protocolo de Controle de Transmissão) e o IP, Internet Protocol (Protocolo de Internet).

Protocolo é uma espécie de linguagem utilizada para que dois computadores consigam se comunicar. Por mais que duas máquinas estejam conectadas à mesma rede, se não “falarem” a mesma língua, não há como estabelecer uma comunicação. Então, o TCP/IP é uma espécie de idioma que permite às aplicações conversarem entre si.

Pilha de protocolos

Na realidade, o TCP/IP é um conjunto de protocolos. Esse grupo é dividido em quatro camadas: aplicação, transporte, rede e interface. Cada uma delas é responsável pela execução de tarefas distintas. Essa divisão em camadas é uma forma de garantir a integridade dos dados que trafegam pela rede.

Essa camada é utilizada pelos programas para enviar e receber informações de outros programas através da rede. Nela, você encontra protocolos como SMTP (para email), FTP (transferência de arquivos) e o famoso HTTP (para navegar na internet). Exemplos de TCP/IP: 192.168.1.(X). 10.1.1.(X). O (X) pode ser de 3 a 254, em de ser único em cada unidade, não pode ser repetido.

Transporte e Rede

A camada de transporte é responsável por receber os dados enviados pelo grupo acima, verificar a integridade deles e dividi-los em pacotes. Feito isso, as informações são encaminhadas para a camada internet, logo abaixo dela.

Na Rede, os dados empacotados são recebidos e anexados ao endereço virtual (IP) do computador remetente e do destinatário. Agora é a vez dos pacotes serem, enfim, enviados pela internet. Para isso, são passados para a camada Interface.

Interface

A tarefa da Interface é receber e enviar pacotes pela rede. Os protocolos utilizados nessa camada dependem do tipo de rede que está sendo utilizado. Atualmente, o mais comum é o Ethernet, disponível em diferentes velocidades.

E o TCP/IP entra onde?

Todas as camadas e protocolos citados acima fazem parte do TCP/IP. É assim que ele trabalha, em etapas. O que você precisa lembrar é que o protocolo é utilizado para a transmissão de dados pela rede.

Além disso, é sempre bom ter em mente que, como o TCP/IP, primeiro há o recebimento das informações (camada de aplicação), depois elas são empacotadas para o formato da rede (transporte). Por fim, os dados são endereçados (rede) e enviados (interface).

Propriedades de Protocolo IP Versão 4 (TCP/IPv4) X

Geral

As configurações IP podem ser atribuídas automaticamente se a rede oferecer suporte a esse recurso. Caso contrário, você precisa solicitar ao administrador de rede as configurações IP adequadas.

Obter um endereço IP automaticamente

Usar o seguinte endereço IP:

Endereço IP: 192 . 168 . 1 . 15

Máscara de sub-rede: 255 . 255 . 255 . 0

Gateway padrão: 192 . 168 . 1 . 1

Obter o endereço dos servidores DNS automaticamente

Usar os seguintes endereços de servidor DNS:

Servidor DNS preferencial: 201 . 10 . 120 . 3

Servidor DNS alternativo: 201 . 10 . 1 . 1

Validar configurações na saída

Avançado...

OK Cancelar

O que é Phishing na informática?
Como se proteger?

O que é Phishing na Informática?

O Phishing ("Pescar" em inglês) é a tentativa por parte de terceiros de obter informações sensíveis, tais como, códigos de cartão de crédito, senhas de serviços (Messenger, Orkut, eBay, Paypal), número da conta bancária e segurança social, endereço completo, etc.

O Phishing está em grande propagação e como tal, é importante saber como se defender deste perigo online.

- A pessoa recebe um email, contendo um link no seu conteúdo. Ao clicar no link a pessoa começa a fazer o download de um executável (vírus, worm, trojan), começando a infeção.
- O Utilizador recebe um link no MSN Messenger convidando a visitar um link (veja estas fotos, por exemplo).
- A pessoa recebe um e-mail de uma entidade conhecida (e como tal confiável) e é convidada a fornecer os seus dados.

Não perca: Programas essenciais para defender o seu computador.

Nunca se esqueça, ao clicar nos links contidos nesses e-mails poderá estar a descarregar vírus, worms, trojans todos eles capazes de aceder a informação sensível que você guarde no seu computador.

Defesas contra Phishing:

- Antivírus sempre atualizado (Veja como remover vírus aqui);
- Manter o Windows atualizado;
- Nunca clique em links contidos nos e-mails. A melhor solução é aceder à página de destino manualmente.
- Firewall (Download firewall);
- E como já foi referido, desconfie sempre dos e-mails que recebe com remetente desconhecido, é a melhor forma de evitar problemas.

Decifrando algumas abreviaturas no mundo da informática.

ADSL	<u>Assimetric Digital Subscriber Line</u> Tecnologia de acesso rápido que usa a linha de telefonia comum. A principal característica é deixar a linha de telefonia disponível para o canal de voz. Para o ADSL convencional, as taxas mínimas de download começam em 256 kbit/s, e geralmente atingem 9
------	--

	Mbit/s dentro de 300 metros da central aonde está instalado o sistema. As taxas podem chegar a 52 Mbit/s dentro de 100 metros (o tão chamado VDSL). Taxas de upload começam em 64 kbit/s e geralmente atingem 256 kbit/s mas podem ir até 768 kbit/s. O nome ADSL Lite é às vezes usado para versões mais lentas.
AGP	<u>Accelerated Graphics Port</u> Barramento de dados extremamente rápido usado pela placa de vídeo. Normalmente aparece como um slot marrom na placa mãe.
API	<u>Application Program Interface</u> Aplicativo de interface de programa.
APM	<u>Advanced Power Management</u> Sistema avançado de gerenciamento de energia que permite diminuir o consumo elétrico do computador. útil sobretudo em micros portáteis.
ASC	<u>American Standard Code</u> Tabela ou sistema de caracteres posteriormente substituído pelos ASCII
ASCII	<u>American Standard Code for Information Interchange</u> É um conjunto de códigos para o computador representar números, letras, pontuação e outros caracteres. Surgido em 1961, um dos seus inventores foi Robert W. Bemer. ASCII é aquela na qual os únicos elementos utilizados são os caracteres disponíveis no teclado do computador. ASCII é uma padronização da indústria de computadores, onde cada carácter é manipulado na memória discos etc, sob forma de código binário. O código ASCII é formado por todas as combinações possíveis de 8 bits, sendo que existem várias extensões que abrangem 8 ou mais bits.
ASP	<u>Active Server Pages</u> É uma estrutura de programação em Script que se utiliza de VBScript, JScript, PerlScript ou Python processadas pelo lado servidor para geração de conteúdo dinâmico na Web. Roda nativamente em servidores Windows, através do serviço chamado de IIS (Internet Information Service) - o servidor web da Microsoft, ou do PWS (Personal Web Server) em ambientes com Windows. Além disso ele pode rodar em outras plataformas, como Linux no servidor Apache quando usando um Módulo de um programa como o Tomcat. Linguagem de programação para a Internet.
AT	<u>Advanced Tecnology</u> Era o 286 lançado pela IBM em 84.
ATX	<u>Advanced Tecnology X</u>

	O padrão para as placas e gabinetes modernos, prevê medidas definidas para as placas mães, gabinetes e modificações na fonte de alimentação.
BBS	<u>Bulletin Board System</u> Os primeiros serviços online, bem antes da Internet. A conexão era feita via modem, na época ainda modelos de 1200 ou 2400 bips.
BIOS	<u>Basic Input Output System</u> Normalmente é um chip responsável por "dar a partida" no micro. Contém os dados de inicialização e informações do computador.
BPS	<u>Bits Per Second</u> Bits por segundo, é a medida (capacidade) de envio de dados via modem ou rede.
CAD	<u>Computer-Aided Design</u> Sistema de desenho eletrônico normalmente usado por projetistas de todas as categorias
CD-ROM	<u>Compact Disc - Ready Only Memory</u> Disco compacto de gravação que não pode ser regravado.
CEO	<u>Chief Executive Officer</u> O CEO é o principal chefe de uma companhia, ou seja, está no topo da estrutura organizacional, responsável pelas decisões estratégicas.
CFO	<u>Chief Financial Officer</u> Ou em português Diretor Financeiro.
CISC	<u>Complex Instruction Set Computer</u> Computadores que executam diretamente um conjunto complexo de instruções, como o 486. Os processadores atuais incorporam um núcleo RISC (Reduced Instruction Set Computer), sendo chamados de híbridos.
CMOS	<u>Complementary Metal Oxide Semiconductor</u> Memória volátil, alimentado por uma bateria, usado para gravar as configurações do Setup.
CMYK	<u>Cyan, Magenta, Yellow e black</u> Sistema universal de cores com Azul, Magenta ou Vermelho, Amarelo e Preto. São cores básicas que misturadas na proporção certa reproduzem milhões de cores.
COO	<u>Chief Operating Officer</u> Ou em português Diretor de Operações.
CPU	<u>Central Processing Unit</u> Era mais usado na época dos mainframes. Atualmente o termo CPU é utilizado para fazer referência ao gabinete de um computador, mas CPU é processador da placa mãe.

CRT	<u>Cathode Ray Tube</u> O tubo de raios catódicos (o mesmo que TRC) é o monitor de vídeo comum, tanto do computador como da TV, hoje quase em desuso substituído pelo de cristal líquido.
DDR	<u>Double Data Rate</u> Um tipo de memória duas vezes mais rápido que as memórias SDRAM.
DIMM	<u>Double Inline Memory Mode</u> Os módulos de memória de 168 vias atualmente ainda em uso em computadores mais antigos.
DMA	<u>Direct Memory Access</u> Recurso da placa mãe que permite que os periféricos acessem diretamente a memória RAM, sem consumir poder de processamento do processador.
DNS	<u>Domain Name Service</u> Transforma os endereços IP em nomes amigáveis, como: www.guiadohardware.net, pode ser usado também em Intranets.
DOS	<u>Disk Operating System</u> Sistema Operacional em Disco, em qualquer sistema operacional, mas é normalmente usado em relação ao MS-DOS.
DPI	<u>Dots Per Inch</u> Pontos por polegadas, é o sistema de visualização em vídeo ou impressão composto por pontos.
DVD	<u>Digital Versatile Discs</u> Sistema de armazenamento de dados semelhante ao CD-ROM, mas com maior capacidade, sendo atualmente usado para armazenar filmes ou dados.
ECP	<u>Extended Capabilities Port</u> É o padrão atualmente usado para a porta da Impressora, bem mais rápido que os padrões anteriores, tanto em paralela como em USB.
EDORAM	<u>Extended Data Output dynamic Random Access Memory</u> Evolução das memórias FPM, usada principalmente em micros Pentium antigos.
EPP	<u>Enhanced Parallel Port</u> Padrão de porta paralela anterior ao ECP, tem a mesma velocidade, mas não suporta DMA.
EULA	<u>End User License Agreement</u> É o contrato aceito antes de instalar os programas, deve ser lido com atenção antes de ser aceito.
FAQ	<u>Frequently Asked Questions</u>

	As perguntas mais comuns sobre algum tema. Para ler antes de perguntar.
FAT	<u>File Allocation Table</u> Tabela de alocação de arquivos num HD onde fica armazenada a lista dos endereços ocupados por cada arquivo guardado, permitindo sua localização.
FDD	<u>Floppy Disk Drive</u> É o driver de disquetes, (antigos 5 ¼ e os atuais 3 ½ polegadas). Tem tendência a desaparecerem com o uso de outros tipos de acessórios.
FTP	<u>File Transfer Protocol</u> Protocolo de Transferência de Arquivos, é uma forma bastante rápida e versátil de transferir arquivos (também conhecidos como ficheiros), sendo uma das mais usadas na internet.
HDD	<u>Hard Disk Drive</u> É o disco rígido do computador, também conhecido como HD. Ou Winchester.
HSB	<u>Hue Saturation Brillance</u> Saturação de brilho da matriz.
HTML	<u>Hyper Text Markup Language</u> Linguagem de Marcação de Hipertexto, é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto do "casamento" dos padrões HyTime e SGML. Uma linguagem de formatação de texto desenvolvida nos primórdios da Internet, mas padrão até hoje.
HTTP	<u>Hyper Text Transfer Protocol</u> Protocolo de Transferência de Hipertexto, é um protocolo da camada de "Aplicação" do modelo OSI, utilizado para transferência de dados na World Wide Web. Esse é o protocolo da World Wide Web (www). O mesmo transfere dados de hiper-mídia (imagens, sons e textos). Algumas de suas características são: geralmente este protocolo, utiliza a porta 80 e é usado para a comunicação de "sites". Este comunica na linguagem HTML (Hypertext Markup Language), contudo para haver comunicação, com o servidor do "site", teremos de utilizar comandos próprios do mesmo, os quais não são em HTML. Foi desenvolvido originalmente para transferir páginas HTML, mas também é usado para outros tipos de arquivo. Este protocolo é usado no acesso às páginas WEB. Veja o exemplo: http://www.ativa.br.gs/ .
IDE	<u>Integrated Device Electronics</u>

	<p>É um Barramento de dados que serve para a conexão entre a placa mãe e os periféricos tais como o disco rígido, CD-ROM e outros dispositivos.</p>
IRQ	<p><u>Interrupt ReQuest channel</u> É um endereço destinado ao uso de cada dispositivo para transferir dados ou instruções para o processador. Existem apenas 16 IRQs nos micros PC e dois dispositivos não podem usar o mesmo endereço.</p>
ISA	<p><u>Industry Standard Architecture</u> É um padrão de barramento desenvolvido para os micros 286, nas novas placas mãe já não é mais usado.</p>
ISDN	<p><u>Integrated Services Digital Network</u> Permite acessar a Internet a 128 K usando a linha telefônica. Pouco usado por causa das altas tarifas.</p>
ISP	<p><u>Internet Service Provider</u> Sistema provedor de serviços de internet, é o que normalmente abreviamos de “provedor”, sejam eles pagos ou gratuitos.</p>
LAN	<p><u>Local Area Network</u> Qualquer rede de micros utilizada para acesso à Internet, normalmente uma sala para jogos em rede ou mesmo um prédio com computadores domésticos.</p>
LBA	<p><u>Logical Block Addressing</u> Um método de tradução que permite ao BIOS reconhecer HDs com mais de 528 MB. Suportado por todas as placas mães atuais.</p>
LCD	<p><u>Liquid Crystal Display</u> Display de crystal líquido. São as telas usadas nas calculadoras, celulares, notebooks e hoje muito difundidas em monitores de computadores e televisores.</p>
MAC	<p><u>Macintosh Computer</u> Desenvolvido pela Apple, Foi em 84 o primeiro micro doméstico a usar interface gráfica e modem. A arquitetura continua evoluindo até hoje, sendo a principal concorrente dos micros PC.</p>
MBR	<p><u>Master Boot Record</u> É a chamada trilha zero do HD, onde ficam guardadas as informações sobre o(s) sistema(s) operacionais instalados e o próprio índice dos arquivos existentes no HD.</p>
MIDI	<p><u>Musical Interface Digital Interface</u> Interface Digital para Instrumentos Musicais, é uma tecnologia padronizada de comunicação entre instrumentos musicais e equipamentos eletrônicos (teclados, guitarras, sintetizadores, sequenciadores, computadores, samplers etc), possibilitando que</p>

	<p>uma composição musical seja executada, transmitida ou manipulada por qualquer dispositivo que reconheça esse padrão. Tecnicamente, MIDI é um protocolo; entretanto, o termo geralmente é utilizado também para se referir aos diversos componentes do sistema, como adaptadores, conectores, arquivos, cabos etc.</p>
MMORPG	<p><u>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</u> Um jogo de interpretação online e massivo para múltiplos jogadores (Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi massive online Role-Playing Game) ou MMORPG é um jogo de computador e/ou video game que permite a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na Internet. MMORPGs são um subtipo dos Massively Multiplayer Online Game (Jogos Online Massivos para Múltiplos Jogadores). É um novo sistema utilizado para jogos em rede online, atualmente bastante difundido, pode-se dizer que é um substituto do conhecido RPG</p>
MMX	<p><u>MuiliMedia eXtensions ou Multiple Math ou Matrix Math eXtension</u> Microprocessadores projetados pela Intel e introduzido em 1997 nos processadores Pentium, mais tarde também foi utilizados por outros fabricantes.</p>
MP3	<p><u>MPEG Layer 3</u> Padrão de compactação de áudio que permite que as músicas fiquem com 1/10 do tamanho original sem uma degradação muito grande da qualidade.</p>
MODEM	<p><u>MODulador e DEModulador</u> Sistema de transmissão de dados utilizado no mundo inteiro, necessita de um aparelho (modem) para modular a transmissão de dados em alta velocidade e demodular na recepção.</p>
MPEG	<p><u>Motion Picture Experts Group</u> Padrão de compactação de áudio e imagem que permite que fiquem com uma redução de tamanho sem uma degradação expressiva da qualidade.</p>
MSDOS	<p><u>MicroSoft Disk Operating System</u> Antigo sistema operacional desenvolvido pela IBM (IBMDOS), mais tarde teve seus direitos adquiridos pela MicroSoft e passou a ser conhecido como MSDOS. Não possuía interface amigável como o Windows, os comandos eram digitados diretamente no teclado e raros programas aceitavam o mouse, foi literalmente substituído pelo Windows.</p>

NLQ	<u>Near Letter Quality</u> Sistema de alta qualidade de impressão gráfica utilizado em impressoras. É bastante expressivo nas impressoras matriciais.
NTFS	<u>NT File System</u> Sistema de arquivos usado pelos sistemas operacionais Windows NT e Windows 2000 por oferecer uma velocidade maior de acesso aos dados gravados.
OEM	<u>Original Equipment Manufacturer</u> Identificação de Fabricante de Equipamento original. É um termo que se refere a uma situação na qual uma companhia compra um produto fabricado de outra companhia e revende o produto como seu próprio, porém, há confusão sobre se OEM se refere à companhia que compra o produto e revende, ou a companhia que originalmente fabrica o produto
OS	<u>Operational System</u> É o Sistema Operacional do computador ou de qualquer outro aparelho que assim o exija, sem o qual o equipamento não tem funcionalidade.
PC	<u>Personal Computer</u> O mesmo que CP, é o computador pessoal, pode ser um notebook ou um computador comum de mesa. O primeiro PC foi lançado pela IBM em 81. Depois vieram os XT, 286, 386, 486, etc. Até chegar nos dias de hoje.
PCI	<u>Peripheral Component Interconnect</u> O padrão de barramento para periféricos atual, usado pela maioria dos dispositivos relacionados com a informática.
PnP	<u>Plug and Play</u> Também conhecido pelos mais céticos por “encaixe e reze”, a idéia é permitir que novos periféricos sejam automaticamente reconhecidos e instalados, sem a interferência do usuário.
POP	<u>Post Office Protocol</u> Protocolo de transmissão de dados via MODEM, utilizado no acesso remoto a uma caixa de correio eletrônico. O POP3 está definido no RFC 1225 e permite que todas as mensagens contidas numa caixa de correio eletrônico possam ser transferidas sequencialmente para um computador local. Aí, o utilizador pode ler as mensagens recebidas, apagá-las, responder-lhes, armazená-las, etc.
RAM	<u>Randomic Access Memory</u> Memória de acesso aleatório, é a memória mais usada não apenas em micros PCs, mas na maioria dos computadores. é barata, mas

	tem a desvantagem de ser volátil ou seja, quando o equipamento é desligado ela não armazena dados.
RGB	<u>Red, Green e Blue</u> Sistema de cores gerados pelos tubos de raios catódicos conhecidos como TRC ou CRT (monitores de vídeo e televisores). As cores Vermelho, Verde e Azul, dosadas em quantidades específicas, geram milhões de cores. Os monitores LCD também utilizam esta geração de cores.
RIMM	<u>Rambus Inline Memory Mode</u> Um padrão de memórias ultra rápido e ultra caro desenvolvido pela Rambus Inc. que a Intel insiste em tentar empurrar junto com seus processadores.
RISC	<u>Reduced Instruction Set Computer</u> Computadores que são capazes de executar poucas instruções diferentes, sendo em compensação extremamente rápidos.
ROM	<u>Read Only Memory</u> Memória somente para leitura, normalmente consiste de um chip onde ficam gravadas as informações que não podem ser alteradas. Como exemplo cito a BIOS dos computadores. Existem vários tipos, usada para guardar dados que não precisarão ser alterados.
RPG	<u>Role Playing Game</u> Do inglês Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis), é um jogo de estratégia e imaginação, em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes mundos, vivendo aventuras e superando desafios de acordo com as regras descritas no sistema escolhido. É o atual sistema de jogos online muito difundido nas Lan house mas gradativamente sendo substituído pelo MMORPG.
SCSI	<u>Small Computer System Interface</u> Um padrão de barramento para a conexão de discos rígidos, CD-ROMs, scanners, impressoras e vários outros dispositivos. Desenvolvido originalmente pela Apple para uso nos MACs. Pouco difundido para o sistema IBM, hoje caiu em desuso, tendo como substituto o sistema SATA.
SIMM	<u>Single In-line Memory Modules</u> São os módulos de memória de 72 vias usados até pouco tempo atrás.
SMTP	<u>Simple Mail Transfer Protocol</u> A utilização em massa remota aos anos 80, é um protocolo relativamente simples, baseado em texto simples, em que um ou vários destinatários de uma mensagem são especificados (e, na

	<p>maioria dos casos, validados), sendo depois a mensagem transferida. Este protocolo corre sobre a porta 25 numa rede TCP. A resolução DNS de um servidor SMTP de um dado domínio é possibilitada pela entrada MX (<i>Mail eXchange</i>).</p>
SSD	<p><u>Slid-State Drive</u> É uma tecnologia de armazenamento considerada a evolução do disco rígido (HD). Ele não possui partes móveis e é construído em torno de um circuito integrado semicondutor, o qual é responsável pelo armazenamento, diferentemente dos sistemas magnéticos (como os HDs). Um dos principais "problemas" do SSD é a vida útil limitada em comparação com o HDD. Mesmo mais rápido, ele só pode realizar uma quantidade finita de ciclos de gravação e leitura até que a performance diminua.</p>
SVGA	<p><u>Super VGA</u> É geralmente usado com relação a monitores que suportam resoluções superiores a 640 x 480 e mais de 256 cores.</p>
TCP/IP	<p><u>Transmissão Control Protocol / Internet Protocol</u> Protocolo de transmissão de dados em rede interna e ou internet. Desenvolvido na década de 60 pelo departamento de defesa dos EUA, para ser usado na Arpanet, rede militar que foi o embrião da Internet atual. A principal virtude do TCP/IP é permitir que os outros computadores da rede continuem conectados mesmo caso um ou vários computadores caiam. No caso de uma guerra, o que sobrasse da rede continuaria funcionando.</p>
TRC	<p><u>Tubo de Raios Catódicos</u> O tubo de raios catódicos (o mesmo que CRT) é o monitor de vídeo comum, tanto do computador como da TV, hoje quase em desuso substituído pelo de cristal líquido.</p>
TSR	<p><u>Terminate and Stay Resident</u> A tradução literal seria: termine e fique residente. É uma chamada de arquivos em sistemas operacionais de DOS e mantém o programa em memória. Muitos fabricantes de software usam a chamada para criar o aparecimento de multitasking, transferindo o controle automaticamente para o programa terminado em automático. Alguns programas de TSR efetivamente não são diretamente os driver de dispositivo para hardware apoiado por MS-DOS.</p>
URL	<p><u>Unifor Resource Locator</u> Podemos traduzir como: <i>Localizador Uniforme de Recursos</i>, é o endereço de um recurso (um arquivo, uma impressora etc.), disponível em uma rede, seja a Internet, uma rede corporativa, ou</p>

	<p>uma intranet. A estrutura de uma URL tem a seguinte formação: protocolo://máquina/caminho/recurso, como por exemplo: http://www.ativa.br.gs/.</p>
USB	<p><u>Universal Serial Bus</u> Barramento plug-and-play relativamente lento (12 mbps) que pode ser usado por vários tipos de dispositivos. Todas as placas mãe atuais trazem portas USB. Cada porta pode ser compartilhada por vários dispositivos.</p>
VLB	<p><u>Vesa Logical Bus</u> Um padrão de barramento sucessor do ISA, mas anterior ao PCI, usado apenas em placas para 486. Criado pela Vesa, uma associação de fabricantes de placas de vídeo em 93.</p>
WAP	<p><u>Wireless Application Protocol</u> Protocolo de dados desenvolvido para uso em dispositivos sem fio, como celulares e atualmente muito difundido para uso em ambientes onde não seja permitido estender fios, um exemplo são os grandes hotéis que disponibilizam a internet aos seus clientes através deste sistema.</p>
WWW	<p><u>World Wide Web</u> É a rede mundial de banda larga, ou, conforme os céticos: Wait, Wait, Wait caso você use modem para internet discada de 14.4 bps. http://www.ativa.br.gs/.</p>
ZAW	<p><u>Zero Administration for Windows</u> Uma coleção de utilitários produzidos pela Microsoft que visa diminuir o trabalho dos administradores de rede, permitindo atualizar programas das estações a partir de qualquer ponto da rede.</p>

Para informações mais detalhadas, consulte:

<http://pt.wikipedia.org/>

<https://www.opservices.com.br/dicionario-da-ti/>

<https://www.treasy.com.br/blog/ceo-cfo-coo/>