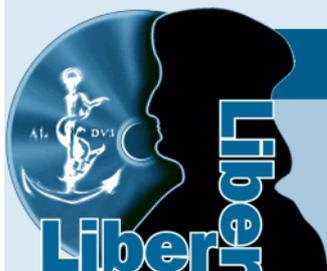


Progetto Manuzio



Electronic Frontier Foundation

Guida a Internet
Versione 3.16



www.liberaliber.it

Questo e-book è stato realizzato anche grazie al sostegno di:

E-text

Editoria, Web design, Multimedia

<http://www.e-text.it/>

QUESTO E-BOOK:

TITOLO: Guida a Internet, Versione 3.16

AUTORE: Electronic Frontier Foundation

1550 Bryant St., Suite 725

San Francisco CA 94103 USA

TRADUZIONE E NOTE: volontari coordinati da Liber Liber

NOTE:

DIRITTI D'AUTORE: sì

LICENZA: questo testo è distribuito con la licenza
specificata al seguente indirizzo Internet:

<http://www.liberliber.it/biblioteca/licenze/>

TRATTO DA:

CODICE ISBN: informazione non disponibile

1a EDIZIONE ELETTRONICA DEL: 21 luglio 1996

INDICE DI AFFIDABILITA': 1

0: affidabilità bassa

1: affidabilità media

2: affidabilità buona

3: affidabilità ottima

ALLA EDIZIONE ELETTRONICA HANNO CONTRIBUITO:

Patrizia Ardemagni, Adam Atkinson, Stefano Basagni,
Marina Berati, Maurizio Bergami, Fabio Ciotti,
Vinicio Coletti, Jonny Cortonicchi, Cesare Feroldi
De Rosa, Valter Di Dio, Gianluca Finocchiaro,
Federico Frezza, Raffaele Galbiati, Giovanni Gargani,
Gianluca Guandalini, Antonio Lo Nardo, Maurizio Mattoli,
Carlo Mereghetti, Pierluigi Miranda, Luigi Morelli,
Luca Parisi, Stefano Petroni, Valeria Pesce,
Gino Roncaglia, Nicola Voglino

REVISIONE:

Patrizia Ardemagni, Adam Atkinson, Stefano Basagni,
Marina Berati, Maurizio Bergami, Fabio Ciotti,
Vinicio Coletti, Jonny Cortonicchi, Cesare Feroldi
De Rosa, Valter Di Dio, Gianluca Finocchiaro,
Federico Frezza, Raffaele Galbiati, Giovanni Gargani,
Gianluca Guandalini, Antonio Lo Nardo, Maurizio Mattoli,
Carlo Mereghetti, Pierluigi Miranda, Luigi Morelli,
Luca Parisi, Stefano Petroni, Valeria Pesce,
Gino Roncaglia, Nicola Voglino

Informazioni sul "progetto Manuzio"

Il "progetto Manuzio" è una iniziativa dell'associazione culturale Liber Liber. Aperto a chiunque voglia collaborare, si pone come scopo la pubblicazione e la diffusione gratuita di opere letterarie in formato elettronico. Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito Internet: <http://www.liberliber.it/>

Aiuta anche tu il "progetto Manuzio"

Se questo "libro elettronico" è stato di tuo gradimento, o se condividi le finalità del "progetto Manuzio", invia una donazione a Liber Liber. Il tuo sostegno ci aiuterà a far crescere ulteriormente la nostra biblioteca. Qui le istruzioni: <http://www.liberliber.it/sostieni/>

Guida a Internet

della

Electronic Frontier Foundation

Versione 3.16

*Edizione italiana a cura di Liber Liber
(<http://www.liberliber.it>)*

L'edizione italiana

di Marco Calvo
presidente di Liber Liber

Edizione del **21 luglio 1996**

Tradurre la "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" (ovvero "(Extended) EFF's Guide to the Internet") è stato un impegno notevole per Liber Liber, crediamo ne sia valsa la pena perché Internet è un prezioso veicolo di civiltà e conoscenza, ed è probabile che questa guida, tra le più diffuse al mondo, se non la più diffusa in assoluto, possa fare molto perché la Rete raggiunga un numero sempre più grande di persone.

Per la traduzione, revisione e impaginazione siamo ricorsi all'aiuto di numerosi volontari, che è doveroso citare e ringraziare per il loro lavoro gratuito e disinteressato:

Patrizia Ardemagni
Stefano Basagni
Maurizio Bergami
Vinicio Coletti
Cesare Feroldi De Rosa
Gianluca Finocchiaro
Raffaele Galbiati
Gianluca Guandalini
Maurizio Mattoli
Pierluigi Miranda
Luca Parisi
Valeria Pesce
Nicola Voglino

Adam Atkinson
Marina Berati
Fabio Ciotti
Jonny Cortonicchi
Valter Di Dio
Federico Frezza
Giovanni Gargani
Antonio Lo Nardo
Carlo Mereghetti
Luigi Morelli
Stefano Petroni
Gino Roncaglia

La Guida è troppo complessa e voluminosa perché Liber Liber, con le sue sole forze, possa assolvere pienamente ed efficacemente al lungo lavoro di revisione e correzione. Se perciò durante la lettura dovessi riscontrare errori di battitura, imprecisioni, frasi poco chiare, ecc. ti invito caldamente a segnalarcelo (v. recapiti di Liber Liber all'Appendice C).

Con l'aiuto di tutti i lettori, in breve tempo saremo in grado di distribuire nuove versioni, più chiare e più leggibili, della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation".

Nel chiudere, non posso non rendere merito alla stessa Electronic Frontier Foundation per averci consentito la realizzazione di una edizione italiana di questo ottimo manuale.

Marco Calvo
presidente di Liber Liber (<http://www.liberliber.it>)
marco.calvo@mclink.it

Distribuzione

Questa guida è disponibile gratuitamente presso gli archivi online di Liber Liber (<http://www.liberliber.it>) e in versione originale, in inglese, presso gli archivi della Electronic Frontier Foundation sui siti <ftp.eff.org>, <gopher.eff.org>, <http://www.eff.org>, su America Online con chiave di ricerca EFF, su CompuServe nel forum EFFSIG e altrove.

Questa guida può essere liberamente riprodotta e distribuita, elettronicamente o in copia cartacea, alle seguenti condizioni:

1) Si prega di non modificare i contenuti della guida, e di mantenere invariate tutte le informazioni di copyright, distribuzione, attribuzione e sulla EFF. Viene concessa esplicitamente la licenza di traduzione in altre lingue o conversione in altri formati.

Per ottenere maggiori informazioni sulle condizioni da rispettare si prega di fare riferimento all'indirizzo: http://www.eff.org/pub/Net_info/EFF_Net_Guide/README.making_new_versions o di richiedere copia del documento a mech@eff.org.

2) La EFF ha firmato un contratto con la MIT Press per la pubblicazione di una edizione a stampa della guida, dal titolo "Everybody's Guide to the Internet". E' vietata ogni altra distribuzione a scopo di lucro di versioni a stampa della guida se non autorizzata per iscritto. Sono attualmente disponibili le edizioni a stampa in lingua Giapponese ed Ungherese ed in futuro potranno essere pubblicate anche edizioni in altre lingue.

Tuttavia è ammessa la stampa e distribuzione della guida al solo prezzo di costo (spese di stampa e distribuzione); è anzi incoraggiato l'uso della guida come materiale didattico ed a fini diversi dal lucro.

3) Deve essere altresì autorizzata dalla EFF ogni altra distribuzione (non a stampa) a scopo di lucro, ad esempio in dischetti con programmi shareware, raccolte di software su CD-ROM, ecc. Sono esentati da questa disposizione BBS, fornitori di informazione e fornitori di accesso alle reti, per ciò che riguarda i loro canoni di abbonamento e/o le loro tariffe a tempo. Sono gradite le donazioni.

4) E' fatto divieto di cedere **solo la presente guida** a scopo di lucro - si può richiedere un corrispettivo solo per delle raccolte che la contengano, fatti salvi i rimborsi spese e i costi di accesso specificati sopra.

Electronic Frontier Foundation
1550 Bryant St., Suite 725
San Francisco CA 94103 USA
+1 415 436 9333 (voce)
+1 415 436 9993 (fax)
Internet: ask@eff.org

Introduzione

di Mitchell Kapor,
co-fondatore, Electronic Frontier Foundation

Benvenuto nel mondo di Internet

La Electronic Frontier Foundation (EFF) è orgogliosa di aver sponsorizzato la produzione della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation". La EFF è una organizzazione senza scopo di lucro con sede a Washington, D.C., creata per far sì che ognuno abbia accesso alle nuove, emergenti tecnologie di comunicazione, vitali per una partecipazione attiva agli eventi del nostro mondo. Man mano che aumentano le informazioni disponibili online, nuove porte si aprono per chi vuole avere accesso a queste informazioni. Sfortunatamente, a meno che l'accesso non sia largamente incoraggiato, i singoli possono venir allontanati e le porte possono chiudersi. La "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" è stata scritta per aiutare ad aprire alcune porte al grande ammontare di informazioni disponibili nel più grande network del mondo: Internet.

La scintilla ispiratrice per la "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" e per l'edizione a stampa pubblicata dalla MIT Press con il titolo "Everybody's Guide to the Internet" è stata accesa da alcune conversazioni informali tra me e Steve Cisler dell'Apple Computer, Inc., nel Giugno del 1991. Con l'aiuto della Apple Computer, la EFF ha ingaggiato Adam Gaffin per scrivere il libro ed ha messo in opera il progetto nel Settembre del 1991. La guida è stata pubblicata per la prima volta nel Luglio 1993, in formato elettronico, con il titolo "The Big Dummy's Guide to the Internet".

L'idea era di scrivere una guida a Internet per gente che ha poca o nessuna esperienza con le comunicazioni di rete. Intendevamo distribuire questa guida alla Rete su disco, in ASCII ed in altri formati, e inoltre volevamo renderne disponibile un'edizione stampata. Abbiamo realizzato il nostro progetto al di là delle nostre aspettative. Persone da paesi lontani come Germania, Italia, Canada, Sud Africa, Giappone, Scozia, Norvegia e l'Antartide ci hanno inviato messaggi elettronici per dire che hanno fatto il download della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation". La guida è ora disponibile in vari formati, tra cui ASCII, Help per Windows, World Wide Web, PostScript e AmigaGuide. Inoltre la guida è finalmente disponibile in una edizione a stampa.

Per avere la versione elettronica della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" (nella versione originale inglese, N.d.T.) collegati al sito [ftp.eff.org](ftp://ftp.eff.org) con FTP anonimo e accedi al documento /pub/Net_info/Guidebooks/EFF_Net_Guide/netguide.eff. Oppure, puoi inviare un messaggio di posta elettronica all'indirizzo info@eff.org. La versione elettronica è mantenuta costantemente aggiornata con una Newsletter (/pub/Net_info/Guidebooks/EFF_Net_Guide/Updates/), e di tanto in tanto con una revisione della guida vera e propria.

La EFF desidera ringraziare l'autore Adam Gaffin per aver svolto il lavoro terrificante di spiegare la rete senza spaventare i lettori. Vogliamo anche ringraziare gli uomini e le donne della Apple, specialmente Steve Cisler dell'Apple Library, per averci aiutato nei nostri sforzi di offrire questa guida. Desideriamo infine ringraziare i nostri editori della MIT Press, in particolare Bob Prior, per averci permesso di stipulare un accordo che ci consente di continuare a distribuire il testo in formato elettronico e di rinunciare ai nostri proventi dei diritti d'autore per mantenere basso il prezzo del libro.

Unisciti alla EFF nella battaglia per garantire che la parità di accesso alla Rete e la libertà di parola siano protetti nell'ambito delle nuove tecnologie emergenti. Siamo un'organizzazione costituita da soci e attraverso donazioni come le tue possiamo continuare a sponsorizzare importanti progetti e rendere più semplici la comunicazione. Informazioni riguardo la Electronic Frontier Foundation e alcuni altri lavori che portiamo avanti si possono trovare alla fine di questo libro.

Speriamo che la "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" ti aiuti a conoscere dei veri e propri mondi nuovi, dove avrai sicuramente nuovi amici e nuove esperienze. Divertiti!

Mitch Kapor
Chairman of the Board
Electronic Frontier Foundation
mkapor@eff.org

Informazioni:

*Per commenti, domande, o richieste sulla EFF, la disponibilità e la distribuzione della guida, invia un messaggio a **ask@eff.org** oppure ad uno degli indirizzi della EFF riportati sopra.*

*Per segnalare aggiornamenti, errori e per avere maggiori informazioni sui contenuti della guida in edizione inglese, "EFF's Guide to the Internet", contatta l'autore, Adam Gaffin, all'indirizzo **a-damg@world.std.com**.*

*Per commenti, domande, o richieste su Liber Liber o la "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" in edizione italiana, invia un messaggio a **liber.liber@mclink.it**.*

Prefazione

di Adam Gaffin,
Senior Writer, Network World, Framingham, Mass

Benvenuto in Internet! Stai per iniziare un viaggio attraverso una terra unica, senza frontiere, un luogo che è ovunque contemporaneamente -- anche se fisicamente esiste solo sotto forma di una serie di impulsi elettrici. Stai per unirti ad una comunità sempre crescente di milioni di persone nel mondo che usano questa risorsa globale ogni giorno.

Con questo libro, sarai in grado di usare Internet per:

- Essere in contatto con amici, parenti e colleghi in tutto il mondo, ad un costo inferiore a una telefonata o alla posta aerea.
- Discutere di qualsiasi cosa, dall'archeologia alla zoologia, con gente che parla tante lingue diverse.
- Cercare informazioni in migliaia di database e biblioteche in tutto il mondo.
- Frugare fra le migliaia di documenti, giornali, libri e programmi per computer.
- Tenerti aggiornato grazie ai servizi di notizie di cronaca e di sport via cavo, e grazie ai bollettini meteorologici ufficiali.
- Giocare dal vivo ed in "tempo reale" con decine di persone contemporaneamente.

Connettersi alla rete Internet oggi richiede un certo senso dell'avventura, la voglia di imparare e la capacità di fare un respiro profondo di tanto in tanto. Visitare la Rete oggi è molto simile a viaggiare in un paese straniero. Ci sono molte cose da vedere e da fare, ma ognuna di queste cose la prima volta può sembrare "estranea".

Appena arrivato, non sarai in grado di leggere i segnali stradali. Ti perderai. Se sei sfortunato, potrai imbatterti in gente del posto che ti farà venire voglia di ritornare appena possibile da dove sei venuto. Come se non bastasse, l'intero paese è costantemente in costruzione; ogni giorno, sembra che ci sia qualcosa di nuovo da capire.

Per fortuna, la maggior parte della gente del posto è amichevole. Infatti, la Rete ha una ricca tradizione in fatto di aiuto ai visitatori e ai nuovi arrivati. Fino a tempi molto recenti, c'erano poche guide scritte per la gente comune, e la Rete cresceva in larga misura grazie ad una tradizione "orale" per la quale i veterani aiutavano gli ultimi arrivati.

Quindi, quando ti colleghi, non ti fare scrupoli nel chiedere aiuto. Sarai sorpreso dal numero di persone che ti darà una mano!

Senza queste persone, infatti, questa guida non sarebbe stata possibile. I miei ringraziamenti vanno alla gente che ci ha scritto mandando suggerimenti, aggiunte e correzioni sin dalla prima apparizione della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" su Internet nel 1993.

Un ringraziamento speciale va alla mia amata moglie Nancy. Voglio anche ringraziare le seguenti persone, le quali, che lo sappiano o no, hanno dato un aiuto particolare.

Adam Atkinson, Rhonda Chapman, Jim Cocks, Tom Czarnik, Christopher Davis, David DeSimone, Jeanne DeVoto, Phil Eschallier, Nico Garcia, Joe Granrose, Joerg Heitkoetter, Joe Ilacqua, Jonathan Kamens, Peter Kaminski, Thomas A. Kreeger, Stanton McCandlish, Leanne Phillips, Nancy Reynolds, Helen Trillian Rose, Barry Shein, Jennifer "Moir" Smith, Gerard van der Leun e Scott Yanoff.

Se hai dei suggerimenti o dei commenti su come migliorare questa guida, sarò felice di ascoltarli. Puoi raggiungermi via e-mail presso: adamg@world.std.com.

Boston, Mass., Febbraio 1995.

Capitolo 1: INSTALLAZIONE E INTRODUZIONE ALLA RETE

1.1 PRONTI, AI POSTI...

Il mondo è alla portata di un colpo di telefono. Con un computer ed un modem, hai la possibilità di collegarti ad Internet, la più grande rete di computer del mondo (e se sei fortunato, non ti servirà neanche il modem: molte università e aziende forniscono ai loro studenti ed impiegati un accesso diretto ad Internet).

La linea telefonica può essere la quella "a voce" che già possiedi -- ricorda solo che, se hai delle derivazioni, mentre sei connesso alla Rete non potrai utilizzarle per fare chiamate a voce (e nemmeno chiunque altro sia in casa o in ufficio).

Un modem è una sorta di intermediario tra i computer ed il sistema telefonico. E' necessario perché i computer e il sistema telefonico trattano e trasmettono i dati, o le informazioni, in due modi differenti ed incompatibili. I computer "parlano" digitalmente, cioè memorizzano e trattano le informazioni come una serie di numeri distinti. La rete telefonica si serve di segnali analogici, i quali, attraverso un oscilloscopio, appaiono come una serie di onde. Quando il tuo computer è pronto a trasmettere i dati ad un altro computer attraverso la linea telefonica, il modem converte i numeri del computer in queste onde (che producono un suono gracchiante) -- li "modula". Al contrario, quando le onde di informazioni arrivano al tuo modem, questo le converte in numeri che il tuo computer può trattare, "demodulandole".

In numero sempre maggiore, vengono venduti computer con il modem già installato. Se il tuo non è tra questi, devi scegliere la velocità del modem che vuoi comprare. La velocità del modem è espressa in "bps" o bit al secondo. Un bps indica che il modem può trasferire approssimativamente un bit al secondo; quanto maggiore è la velocità in bps, tanto più rapidamente il modem può inviare e ricevere informazioni. Una lettera o carattere è formata da otto bit.

Puoi comprare un modem a 14.400 bps per meno di 100 dollari -- e molti hanno anche la possibilità di gestire i messaggi fax. A prezzi inferiori ai 300 dollari, puoi acquistare un modem in grado di trasferire dati a 28.800 bps (e spesso anche più velocemente, usando speciali tecniche di compressione). Se hai intenzione di usare la Rete per trasferire un gran numero di file, un modem veloce vale la spesa. Esso riduce enormemente il tempo durante il quale modem e computer sono impegnati a trasferire i file e, se paghi a tempo per l'accesso alla Rete, ti farà risparmiare un bel po' sulla bolletta.

Come il computer a cui è collegato, un modem è inutile senza il software che gli dice come deve lavorare. Molti modem oggi sono venduti con del software facile da installare, che ti permetterà di collegarti non solo a Internet ma anche alle banche dati amatoriali (BBS) ed a quelle a pagamento come CompuServe. Prova il programma: se lo trovi difficile da usare o capire, prendi in considerazione l'idea di passare dal tuo fornitore di software per trovare un programma migliore. Puoi spendere alcune centinaia di dollari per un programma di comunicazione ma, a meno che tu non abbia delle necessità specifiche, sarà uno spreco di denaro, dal momento che ci sono molti programmi eccellenti disponibili a 100 dollari o anche a meno. Tra le caratteristiche di base che devi richiedere, una è la possibilità di scelta fra differenti "protocolli" (ne parleremo tra poco) per trasferire file verso e dalla Rete. Un'altra è la possibilità di scrivere dei file di "script" o di "comandi" che ti permettono di automatizzare alcune operazioni come la connessione (login) a un sistema ad accesso pubblico (host system).

Quando compri un modem ed il software, chiedi al rivenditore come installarlo ed usarlo. Fai in modo di provare il programma. Se il rivenditore non collabora, rivolgiti ad un altro negoziante. Non solo ti risparmierai molte frustrazioni, ma metterai in pratica la principale regola di Internet: "Chiedi. Qualcuno lo sa".

Oltre al software fornito con il tuo modem, puoi anche acquistare dei "kit di collegamento" ad Internet - almeno per Windows e i Macintosh. Alcuni di questi kit funzionano solo con un determinato fornitore d'accesso, altri lasciano a te la scelta. Analizzeremo meglio questi programmi, con i loro vantaggi e svantaggi, nel Capitolo 9. Questa guida è orientata piuttosto verso coloro che usano dei programmi "vecchio stile" come Procomm, Crosstalk e Zterm, ma anche se stai usando uno dei nuovi kit di accesso ad Internet "tutto compreso", molte delle cose spiegate nei prossimi capitoli ti saranno utili: non puoi escludere di trovarti un giorno chiuso in una stanza solo con un computer MS-DOS.

Per godere pienamente dei vantaggi della Rete, dovrai spendere qualche minuto leggendo i manuali o la documentazione che arriva con il tuo software. Ci sono alcune cose a cui dovrai prestare par-

icolare attenzione: l'upload e il download; la cattura delle schermate (chiamata anche "screen dumping"); il logging; come cambiare protocollo; l'emulazione di terminale. E' anche essenziale conoscere come convertire un file creato con il tuo word processor in formato "ASCII" o formato "text", cosa che ti permetterà di condividere le tue idee con gli altri attraverso la Rete.

L'upload è il processo per inviare un file dal tuo computer alla Rete. Il download consiste nel prendere un file da qualche parte sulla Rete e portarlo sul tuo computer. In generale, ogni cosa nel cyberspazio va "su" (up) verso la Rete e viene "giù" (down) da te.

Può essere che il tuo software ti dia la possibilità di scegliere tra vari metodi da usare per i trasferimenti. Questi "protocolli" sono sistemi progettati per assicurare che rumori di linea o effetti statici non causino errori che possano danneggiare le informazioni che stai cercando di trasferire. Essenzialmente, quando usi un protocollo, trasferisci un file diviso in una serie di pacchetti. Dopo che ogni pacchetto è stato spedito o ricevuto, il tuo computer ed il sistema di rete lo confrontano. Se i due pezzi non sono perfettamente uguali, lo ritrasmettono di nuovo, finché non sono sicuri che le informazioni che entrambi hanno siano identiche. Se, dopo diversi tentativi, l'informazione non riesce ad arrivare, riceverai un messaggio di errore oppure ti si bloccherà lo schermo (e dovrai consultare il manuale del tuo computer per sapere come riavviarlo). In questo caso è necessario riprovare di nuovo. Se, dopo cinque tentativi, sei ancora in difficoltà, qualcosa non va: a) nel file; b) nella linea telefonica; c) nel sistema al quale sei connesso; oppure d) nel tuo computer.

Qualche volta probabilmente troverai sulla Rete dei messaggi che vorrai salvare per rivederli successivamente - una ricetta, un commento spiritoso, qualcosa di cui vuoi scrivere al tuo parlamentare preferito, ecc... Questo è il momento in cui entrano in gioco le funzioni di cattura dello schermo e di logging (salvataggio di sessione).

Quando dici al tuo software di comunicazione di catturare una schermata, il programma apre un file nel tuo computer (di solito nella stessa directory o cartella usata dal software) e vi "riversa" una copia di ciò che appare sullo schermo in quel momento.

Il salvataggio di sessione lavora invece in modo leggermente differente. Quando impartisci il comando di salvataggio di sessione, dici al programma di aprire un file (anche in questo caso nella stessa directory o cartella dove si trova il software stesso) e quindi gli dai un nome. A questo punto, fino a quando non impartirai il comando per terminare la registrazione della sessione, tutto ciò che scorre sullo schermo sarà copiato nel file, come una registrazione effettuata con un videoregistratore. Ciò è molto utile per catturare documenti di dimensioni considerevoli che scorrono per diverse pagine - usando la cattura dello schermo, dovresti ripetere lo stesso comando per ogni nuova schermata.

L'emulazione di terminale dà modo al tuo computer di imitare, o emulare, il modo in cui gli altri computer dispongono le informazioni sullo schermo e accettano i comandi dalla tastiera. In generale, molti computer sulla Rete usano un sistema chiamato VT100. Fortunatamente, quasi tutti i programmi di comunicazione attualmente sul mercato supportano questo sistema -- assicurati che anche il tuo lo faccia.

E' necessario a questo punto che tu sappia qualche cosa a proposito dei protocolli di trasmissione. Esistono molti modi diversi in cui i computer trasmettono i caratteri. Fortunatamente, ci sono solo due protocolli in cui hai probabilità di imbatterti: 8-1-N (che significa 8 bit, 1 bit di stop, nessuna parità) e 7-1-E (7 bit, 1 bit di stop, parità pari). Quest'ultimo è ormai piuttosto raro, tranne che su alcuni sistemi più vecchi, come CompuServe (il quale, al momento in cui scriviamo, non offre comunque un accesso completo ad Internet). Cosa succede se non sai a quale tipo di sistema ti stai collegando? Prova una delle impostazioni: se quando ti colleghi vedi solo un guazzabuglio di caratteri sullo schermo, forse devi usare l'altra. In questo caso, puoi cambiare l'impostazione mentre sei connesso, e poi premere *invio*, oppure riagganciare e provare di nuovo con l'altra. E' anche possibile che il tuo modem ed il modem all'altro capo non riescano ad accordarsi sulla giusta velocità in bps. Se il cambiamento di protocollo non funziona, prova ad usare un'altra velocità (ma non maggiore di quella massima prevista per il tuo modem). Non preoccuparti, ricordati, non puoi rompere nulla! Se sembra che qualcosa non vada, allora probabilmente qualcosa davvero non va. Cambia le impostazioni e prova ancora. Non si impara nulla senza prove, errori e sforzi.

Queste sono le basi. Ora andiamo sulla Rete!

1.2 VIA!

Una volta, solo chi studiava o lavorava in un'istituzione collegata con la Rete poteva connettersi con il mondo. Oggi, un numero sempre crescente di sistemi ad "accesso pubblico" fornisce l'accesso a chiunque. Ci sono sistemi di questo tipo ormai in quasi tutte le aree urbane del Nord America, e ci sono diverse ditte che forniscono l'accesso in tutto il paese.

Esistono due tipi fondamentali di questi sistemi host. Il primo offre un accesso detto di tipo "dial up" (su chiamata). Per collegarti basta un semplice programma di comunicazioni, come quelli che di solito vengono forniti con il modem. Una volta collegato, è come se il tuo computer andasse a dormire -- l'interazione con Internet avviene in pratica solo con i programmi che si trovano sul sistema host.

L'altro tipo di sistema è detto "fornitore SLIP o PPP" (SLIP e PPP sono due standard di comunicazioni per la connessione ad Internet). Questi sistemi agiscono come ponti (gateway) verso il tuo computer. Il sistema instrada le informazioni (ad esempio, messaggi di posta o immagini grafiche) verso il tuo computer, che deve riuscire a interpretarle. Qui entrano in gioco i programmi tuttofare di cui parlavamo prima (ci ritorneremo nel capitolo 9).

Alcuni siti sono attivati da compagnie commerciali; altri da organizzazioni senza scopo di lucro. Alcuni di questi sistemi ad accesso pubblico [li chiameremo spesso, nel seguito della Guida, "host system", N.d.R.] sono completamente gratuiti. Altri hanno delle tariffe mensili o annuali per l'accesso illimitato. Infine alcuni hanno delle tariffe orarie. I sistemi a pagamento di solito permettono di fare l'iscrizione online con una carta di credito. Altri ti permettono una tariffazione a consumo se preferisci pagare con assegni.

Tuttavia il costo deve essere solo una delle considerazioni nella scelta di un host system, specialmente se si vive in una zona con più di un fornitore. Alcuni sistemi ti permettono di dare un'occhiata in giro prima di iscriverti. Che tipo di servizi vengono offerti? Quale è la loro facilità d'uso? Che tipo di assistenza o aiuto è possibile ottenere dagli amministratori del sistema?

Le ultime due domande sono particolarmente importanti perché molti sistemi non forniscono assolutamente una interfaccia all'utilizzatore; quando ti colleghi, ti ritrovi direttamente all'interno del sistema operativo Unix. Se hai già familiarità con Unix, o se vuoi imparare ad usarlo, questi sistemi offrono una potenza fenomenale - in aggiunta all'accesso alla Rete, molti consentono di disporre della potenza di Unix per fare di tutto, dalla compilazione dei tuoi programmi fino ai giochi in linea.

Se non vuoi essere costretto ad imparare Unix, ci sono altri sistemi ad accesso pubblico che lavorano con i menu (proprio come quelli del ristorante: ti viene mostrata una serie di opzioni tra cui scegliere quelle che vuoi), o che forniscono una "interfaccia utente" che è più facile da capire di Unix (fortunatamente, anche sui sistemi Unix, si può rendere minima la necessità di imparare i comandi del sistema operativo, come vedremo nei capitoli successivi). Alcuni sistemi hanno anche i loro propri servizi locali, che possono spaziare da grandi conferenze a grandi biblioteche di file.

1.3 FORNITORI DI ACCESSI PUBBLICI AD INTERNET

Quando ti sarai procurato un programma di comunicazione chiama uno di questi host system; collegandoti, accadrà una delle due seguenti cose: o vedrai una gran confusione sullo schermo, o ti verrà chiesto di fare il login. Se vedi della confusione, probabilmente devi cambiare i parametri del tuo software (in 7-1-E o in 8-1-N a seconda dei casi). Riattacca (controlla sul manuale del modem come fare l'"hang up"), cambia le impostazioni e quindi richiama di nuovo.

Una volta connesso, probabilmente vedrai qualcosa di simile:

```
Welcome to THE WORLD
Public Access UNIX for the '90s
Login as 'new' if you do not have an account
```

```
login:
```

Dove l'ultima linea è un prompt che ti chiede di fare qualcosa. Essendo questa la tua prima chiamata, digita

```
new
```

e premi *invio* (almeno su questo sistema: ogni sistema ha una procedura di login particolare per i nuovi arrivati). Spesso, quando ti è richiesto di digitare qualcosa dall'host system, ti verrà suggerito tra virgolette cosa digitare (ad esempio, "new"). Non scrivere le virgolette. Ripeto: non scrivere le virgolette.

Quello che vedrai dopo dipende dal sistema chiamato, ma generalmente consiste in informazioni sui suoi costi e servizi (puoi attivare la funzione di logging del tuo software di comunicazione, per salvare queste informazioni). Ti sarà probabilmente chiesto se vuoi creare un account (conto) ora o se vuoi solo dare uno sguardo al sistema.

Con molte probabilità ti sarà anche domandato il tuo "user name" (nome utente). Questo non è il tuo nome completo, ma un nome, formato da una sola parola, che vuoi usare quando sei online. Può essere ogni combinazione di lettere (tutte minuscole) o numeri. Molta gente usa l'iniziale del proprio nome unita al proprio cognome (per esempio, "jdoe"); o il proprio nome e la prima lettera del cognome (per esempio, "johnd"); o le proprie iniziali ("jxd"). Altri usano un soprannome. Pensaci un attimo, perché questo user name diventerà parte del tuo indirizzo di posta elettronica, ("e-mail": vedi il capitolo 2 per altre informazioni sull'argomento). La principale eccezione sono i vari sistemi Free-Net, che ti assegneranno un user name che sarà composto di una sequenza arbitraria di lettere e numeri.

Adesso sei sulla Rete. Dà un'occhiata al sistema. Controlla se ci sono dei file di aiuto (help) da leggere. Se è un sistema basato sui menu, scegli fra le differenti opzioni solo per vedere cosa accade (se appare solo una richiesta di inserire un comando, un "prompt", prova a scrivere "help" o continua a leggere). Ricorda: non puoi rompere nulla. Più giocherai, più sarai padrone del mezzo.

Quelle che seguono sono due liste di siti Internet ad accesso pubblico: sistemi di computer che offrono accesso alla Rete; la prima riguarda il Nord America, la seconda il resto del mondo. Tutti i sistemi citati offrono la posta elettronica internazionale ed Usenet (conferenze internazionali). In aggiunta, possono offrire:

- FTP** File-transfer protocol (protocollo per trasferimento file): accesso a centinaia di biblioteche di file (di ogni tipo, dal software per computer a documenti storici a testi di canzoni). Potrai trasferire questi file dalla Rete al tuo computer.
- Telnet** accesso a database, cataloghi computerizzati di biblioteche, previsioni meteorologiche ed altri servizi di informazioni, insieme a giochi online dal vivo in cui puoi competere con giocatori da tutto il mondo.

Altri servizi aggiuntivi che possono essere offerti:

- Lynx** Una interfaccia, semplice da usare, per accedere alle risorse messe a disposizione dalla World-Wide Web.
- WAIS** Wide-area Information Server; un programma che può cercare all'interno di decine di database con un'unica ricerca.
- Gopher** Un programma che ti dà un facile accesso a decine di altri database online e servizi scegliendo fra le opzioni di un menu. Puoi anche usarlo per copiare dei file di testo e alcuni programmi nella tua mailbox.
- IRC** Internet Relay Chat, un simulatore di CB che ti permette di fare, con la tua tastiera, delle chiacchierate dal vivo con gente di tutto il mondo.
- SLIP/PPP** Una funzionalità di cui hai bisogno se vuoi interagire con Internet direttamente dal tuo computer. Spesso, costa di più del semplice servizio "dial up".

Comunque, anche quando un sistema non fornisce questi servizi direttamente, puoi ugualmente usarne alcuni attraverso telnet (vedere capitolo 6). Nella lista che segue, i sistemi che danno accesso ai servizi attraverso dei menu sono segnalati; altrimenti devi dedurre che, una volta connesso, ti ritroverai direttamente in Unix (una specie di MS-DOS con laurea). Diversi di questi siti sono disponibili su scala nazionale attraverso reti di trasmissione dati come CompuServe Packet Network e SprintNet.

Considera che tutte le tariffe elencate sono soggette a cambiamenti. Alcuni siti richiedono che i nuovi o i probabili futuri utenti facciano il login in un modo particolare alla loro prima chiamata: questa lista fornisce il nome che dovrai usare in questi casi.

1.4 FORNITORI DI ACCESSI: NORD AMERICA

ALABAMA

Huntsville. Nuance. Chiama il numero a voce per farti dire il numero del modem. \$35 per l'iscrizione; \$25 al mese.

Voce: (205) 533-4296.

ALASKA

Anchorage. University of Alaska Southeast, Tundra Services, (907) 789-1314; ha numeri urbani in diverse altre città. \$20 al mese.

Voce: (907) 465-6453.

ALBERTA

Edmonton. PUCNet Computer Connections, (403) 484-5640. Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$10 taxa d'iscrizione; \$25 per 20 ore in un mese più \$6.25 all'ora per l'accesso a ftp e telnet. Voce: (403) 448-1901.

ARIZONA

Tucson. Data Basics, (602) 721-5887. \$25 per un mese o \$180 per un anno.

Voce: (602) 721-1988.

Phoenix/Tucson. Internet Direct, (602) 274-9600 (Phoenix); (602) 321-9600 (Tucson). Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$20 per un mese. Voce: (602) 274-0100 (Phoenix); (602) 324-0100 (Tucson).

BRITISH COLUMBIA

Victoria. Victoria Free-Net, (604) 595-2300. Menu. L'accesso a tutte le funzioni richiede la compilazione di un modulo scritto. Gli utenti possono collegarsi agli altri sistemi Free-Net in Canada e negli Stati Uniti d'America. Gratuita. Alla richiesta di login, scrivi: guest.

Voce: (604) 389-6026.

CALIFORNIA

Berkeley. Community ConneXion, (510) 549-1383. Alla richiesta di login, scrivi: Guest. \$10 al mese. Voce: 510) 841-2014.

Berkeley. Holonet. Menu. Per una prova gratis, il numero del modem è (510) 704-1058. Per informazioni o numeri locali, chiama il numero della linea voce. \$60 per un anno con accesso locale, \$2 un'ora durante le ore non di punta.

Voce: (510) 704-0160.

Concord/Walnut Creek. CCnet. Sia Unix che menu. Il numero del modem è (510) 988-7140. Attivazione \$15. Tariffa fissa mensile \$18 per l'uso senza limitazioni. Pagamento con carta di credito.

Cupertino. Portal. Sia Unix che menu. (408) 725-0561 (2400 bps); (408) 973-8091 (9600/14,400 bps). \$19.95 taxa d'iscrizione, \$19.95 al mese. Voce: (408) 973-9111.

Cupertino. Aimnet. (408) 366-9000 (Cupertino); (415) 610-8625 (Belmont); (510) 227-8730 (Pleasanton); (415) 288-9720 (San Francisco). 20\$ attivazione, 20\$ al mese. SLIP/PPP 25\$ attivazione, \$20 al mese.

Irvine. Dial N' CERF. Vedi alla voce San Diego.

Los Angeles/Orange County. Kaiwan Public Access Internet, (714) 539-5726; (310) 527-7358. \$15 l'iscrizione; \$11 al mese (carta di credito). Voce: (714) 638-2139.

Los Angeles. Dial N' CERF. Vedi alla voce San Diego.

Oakland. Dial N' CERF. Vedi alla voce San Diego.

Pasadena. Dial N' CERF. Vedi alla voce San Diego.

Palo Alto. Institute for Global Communications., (415) 322-0284. Unix. Conferenze locali su argomenti ambientalisti/pacifisti. Alla richiesta di login, scrivi:new. \$10 al mese e \$3 all'ora dopo la prima. Voce: (415) 442-0220.

San Diego. Dial N' CERF USA, attivato dalla California Education and Research Federation. Fornisce numeri per chiamate locali in San Diego, Los Angeles, Oakland, Pasadena ed Irvine. Per maggiori informazioni, chiama a voce i numeri (800) 876-CERF oppure (619) 534-5087. \$50 per l'iscrizione; \$20 al mese più \$5 all'ora (\$3 durante i weekend). Voce: (800) 876-2373.

San Diego. CTS Network Services, (619) 637-3660. Alla richiesta di login, scrivi: help. \$15 per l'iscrizione, tassa mensile da \$10 fino a \$23 a seconda dei servizi usati. Voce: (619) 637-3637.

San Diego. Cyberspace Station, (619) 634-1376. Unix. Alla richiesta di login, scrivi: guest. Tariffe: \$10 iscrizione; \$15 al mese o \$60 per sei mesi.

San Francisco. Pathways, chiama il numero della linea a voce per farti dire il numero. Menu. \$25 per l'iscrizione; \$8 al mese e \$3 un'ora. Voce: (415) 346-4188.

San Josè. Netcom, (510) 865-9004 oppure 426-6610; (408) 241-9760; (415) 424-0131, fino a 9600 bps. Unix. Mantiene un archivio dei messaggi Usenet. Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$15 per l'iscrizione e quindi \$17.50 al mese per un uso illimitato se accetti il pagamento automatico sul conto della tua carta di credito (altrimenti \$19.50 al mese per il pagamento mensile). Voce: (408) 554-UNIX.

San Josè. A2i, (408) 293-9010. Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$20 al mese; \$45 per tre mesi; \$72 per sei mesi.

Sausalito. The Whole Earth 'Lectronic Link (WELL), (415) 332-6106. Usa un software Picospan (un incrocio tra un sistema Unix in versione base e uno con i menu) un po' complesso da usare. I nuovi utenti ricevono un manuale stampato. Più di 200 conferenze WELL-only. Alla richiesta di login, scrivi: newuser. \$15 al mese più \$2 all'ora. Accesso nazionale attraverso il CompuServe Packet Network disponibile per altri \$4.50 all'ora. Voce: (415) 332-4335. Messaggio registrato sullo stato attuale del sistema: (800) 326-8354 (solamente U.S.A. continentali).

COLORADO

Colorado Springs/Denver. CNS, (719) 570-1700 (Colorado Springs); (303) 758-2656 (Denver). Elenco delle manifestazioni locali e notizie sullo sci e la borsa. Gli utenti possono scegliere tra menu ed Unix. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$35 tassa d'iscrizione; \$2.75 all'ora (minimo \$10 al mese). Voce: (719) 592-1240.

Colorado Springs. Old Colorado City Communications, (719) 632-4111. Alla richiesta di login, scrivi: newuser. \$25 al mese. Voce: (719) 632-4848.

Denver. Denver Free-Net, (303) 270-4865. Menu. L'accesso a tutti i servizi richiede la compilazione di un modulo stampato. Gli utenti possono collegarsi ad altri sistemi Free-Net attraverso il paese. Gratuito. Alla richiesta di login, scrivi: guest.

Golden. Colorado SuperNet. Servizio e-mail to fax. Disponibile solo ai residenti del Colorado. Numeri di chiamata locali sono disponibili in parecchie città del Colorado. Per i numeri da chiamare, chiama il numero a voce riportato qui sotto. \$3 all'ora (\$1 l'ora tra mezzanotte e le 6) ; una tantum \$20 come tassa d'iscrizione. Voce: (303) 273-3471.

CONNECTICUT

Middlefield. Connix, (203) 349-1176. \$20 attivazione, \$2 all'ora con un minimo di \$10 mensili o \$20 al mese per 20 ore mensili. Lo SLIP costa \$25 per 20 ore mensili, oltre a \$25 di attivazione. Voce: (203) 349-7059.

DELAWARE

Middletown. Systems Solutions, (302) 378-1881. \$20 tassa d'iscrizione; \$25 al mese con pieno accesso a Internet. Voce: (800) 331-1386

FLORIDA

Broward County. SEFLIN Free-Net, (305) 357-7318. Menu. Gratuito. Possibilità di collegarsi agli altri sistemi "Free-Net". Voce: (305) 357-7318.

Clearwater. Intelligence Network Online. Chiama il numero a voce per farti dire il numero del modem. \$29 attivazione, \$29 al mese. Voce: (813) 442-0114.

Deerfield Beach/Miami/Tampa/Orlando. CyberGate. \$17,50 al mese; \$29,50 al mese per 25 ore di accesso SLIP/PPP (oltre a \$50 di attivazione). Voce: (305) 428-GATE oppure (800) NET GATE fuori dall'areacode 305.

Southeast Florida. Satelnet, (305) 434-7340. Segui i menu al momento della connessione per iscriverti. \$17 mensili o \$60 per 4 mesi.

Tallahassee. Symnet, (904) 385-8177. Unix o menu. \$15 al mese o \$75 per sei mesi; SLIP \$30 attivazione, \$30 per 30 ore mensili. Voce: (904) 385-1061.

Talahassee. Talahassee Free-Net, (904) 488-5056. Menu. L'accesso a tutti i servizi richiede la compilazione di un modulo stampato. Gli utenti possono collegarsi ad altri sistemi Free-Net attraverso il paese. Voce: (904) 488-5056.

GEORGIA

Atlanta. Netcom, (303) 758-0101. Vedi alla voce Los Angeles, California, per informazioni sui prezzi.

ILLINOIS

Champaign. Prarienet Free-Net, (217) 255-9000. Menu. Alla richiesta di login, scrivi: visitor. Gratuita per i residenti dell'Illinois; \$25 l'anno per gli altri. Voce: (217) 244-1962.

Chicago. WorldWide Access, (312) 282-8605. Tariffe: \$19,50 al mese; \$25 al mese per accesso SLIP/PPP. Voce: (708) 367-1870.

Chicago. MCSNet, (312) 248-0900. \$25 al mese o \$65 per tre mesi di accesso illimitato; \$30 per tre mesi di accesso a 15 ore per mese. Voce: (312) 248-UNIX.

Naperville/Hoffman Estates. XNet. (708) 983-6435 (Naperville); (708) 882-1101. \$45 per tre mesi o \$75 per sei mesi. Voce: (708) 983-6064.

Peoria. Peoria Free-Net, (309) 674-1100. Simile al Cleveland Free-Net (vedere Ohio, sotto). Gli utenti possono collegarsi al grande sistema di Cleveland per l'accesso ad Usenet ed altri servizi. Ci sono anche dei terminali ad accesso pubblico a Peoria Free-Net in numerose biblioteche, edifici governativi e centri per anziani. Il pieno accesso (incluso l'accesso all'e-mail) richiede la compilazione di un modulo pre-stampato. Gratuito. Voce: (309) 677-2544.

Vernon Hills. WorldWide Access, (708) 367-186. Tariffe: \$19,50 al mese; \$25 al mese per accesso SLIP/PPP. Voce: (708) 367-1870.;

MARYLAND

Baltimore. Digital Express, (410) 766-1855; (301) 220-0462; (714) 377-9784. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$20 tassa d'iscrizione; \$25 al mese o \$250 un anno. Voce: (800) 969-9090.

Baltimore. Clarknet, (410) 730-9786; (410) 995-0271; (301) 596-1626; (301) 854-0446. Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$23 al mese, \$126 per sei mesi o \$228 un anno. Voce: (410) 730-9765.

MASSACHUSETTS

Bedford. The Internet Access Company, (617) 275-0331. Per fare il login, segui le istruzioni online. \$20 tassa d'iscrizione; \$19.50 al mese. Voce: (617) 275-2221.

Brookline. The World, (617) 739-9753. "Online Book Initiative" collezione di libri elettronici, poesie ed altri file di testo. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$5 al mese più \$2 l'ora o \$20 per 20 ore al mese. Disponibile su scala nazionale attraverso il CompuServe Packet Network per altri \$5.60 all'ora. Voce: (617) 739-0202.

Lynn. North Shore Access, (617) 593-4557. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$10 per 10 ore al mese; \$1 ogni ora dopo di queste. Voce: (617) 593-3110.

Worcester. NovaLink, (508) 754-4009. Alla richiesta di login, scrivi: info. \$12.95 iscrizione (comprese le prime due ore); \$9.95 al mese (comprese cinque ore in orario diurno, \$1.80 ogni ora successiva). Voce: (800) 274-2814.

MICHIGAN

Ann Arbor. MSEN. Chiama il numero a voce per farti dire i numeri dei modem. Unix. Costi: \$20 iscrizione; \$20 al mese. Voce: (313) 998-4562.

Ann Arbor. Michnet. Ha numeri di chiamata locali in altre città del Michigan. Per i numeri locali, chiama il numero voce indicato qui di seguito. \$35 al mese più una tantum \$40 tassa d'iscrizione. Costi aggiuntivi per l'accesso tramite numeri non Michnet. Voce: (313) 764-9430.

MISSOURI

Springfield. Ozarks Regional Information Online Network, (417) 864-6100. Alla richiesta di login, scrivi: guest. Conferenze ed informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e altri sistemi Free-Net negli Stati Uniti ed in Canada. Il pieno accesso richiede la compilazione di un modulo prestampato. Voce: (417) 837-5050, ext. 15.

NEVADA

Las Vegas. Evergreen Internet Express. Chiama il numero a voce per farti dire il numero del modem. \$240 l'anno per accesso illimitato; \$360 l'anno per accesso SLIP/PPP illimitato. Voce: (702) 361-2258.

Las Vegas. @wizard.com, (702) 871-3102. Unix o menu. \$14,95 attivazione, \$25 al mese. Voce: (702) 871-4461

NEWFOUNDLAND

St. John's. Compusult Limited. Chiama il numero a voce per farti dire il numero del modem. \$24,95 al mese per 25 ore; \$3 per ogni ora aggiuntiva. Accesso SLIP/PPP: \$50 attivazione, \$24,95 al mese. Voce: (709) 745-7927.

NEW HAMPSHIRE

Manchester. MV Communications, Inc. Per sapere il numero più vicino chiama a voce il numero sotto. \$5 minimo al mese più una tariffa oraria dipendente dai servizi usati. Voce: (603) 429-2223.

NEW JERSEY

New Brunswick. Digital Express, (908) 937-9481. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$20 tassa d'iscrizione; \$25 al mese o \$250 l'anno. Voce: (800) 969-9090.

Wyckoff. NIC. Chiama il numero a voce per farti dire il numero del modem. Unix o menu. \$10 attivazione, \$10 al mese per 20 ore o 20\$ al mese per 60 ore. Voce: (201) 934-1445.

NEW YORK

Buffalo. Buffalo Free-Net, (716) 645-3085) . Alla richiesta di login, scrivi: visitor. Conferenze ed informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e altri sistemi Free-Net negli Stati Uniti ed in Canada. Il pieno accesso richiede la compilazione di un modulo prestampato. Gratuito.

New York. Panix, (212) 787-3100. Unix o menu. Alla richiesta di login, scrivi: newuser. \$40 tassa d'iscrizione; \$19 al mese o \$208 un anno. Voce: (212) 877-4854.

New York. Echo, (212) 989-8411. Unix, ma con software per conferenze locali. Alla richiesta di login, scrivi: newuser. \$19.95 (\$13.75 studenti ed anziani) al mese. Voce: (212) 255-3839.

New York. MindVox, (212) 989-4141. Conferenze locali. Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$10 tassa d'iscrizione per account senza carta di credito; \$15 al mese. Voce: (212) 989-2418.

New York. Pipeline, (212) 267-8606 (9600 bps e più); (212) 267-7341 (2400 bps). Offre un'interfaccia grafica per Windows a \$90. Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$20 al mese e \$2 ogni ora dopo le prime 20 ore o \$35 al mese senza limiti di ore. Voce: (212) 267-3636.

New York. Maestro, (212) 240-9700. Alla richiesta di login, scrivi: newuser. \$12 al mese o \$140 un anno. Voce: (212) 240-9600.

New York. Interport Communications, (212) 989-1258. Alla richiesta di login, scrivi: newuser. \$25 mensili per 60 ore. Voce: (212) 989-1128.

Rockland County. TZ-Link, (914) 353-4618. Unix o menu. Alla richiesta di login, scrivi: guest con password: guest. \$36 a quadrimestre. Voce: (914) 353-5443.

Rye. Westnet Internet Services, (914) 967-7802. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$45 a quadrimestre; \$150 l'anno. Voce: (914) 967-7816.

White Plains. Cloud 9 Internet, (914) 682-0384. Unix o menu. \$45 a quadrimestre o \$180 l'anno; Accesso SLIP \$90 a quadrimestre o \$360 l'anno. Voce: (914) 682-0626.

NORTH CAROLINA

Charlotte. Vnet Internet Access, (704) 347-8839; (919) 406-1544. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$25 al mese. Voce: (704) 374-0779.

Raleigh. NandO Net. Chiama il numero a voce per farti dire i numeri dei modem. Menu. Accesso agli archivi del Raleigh News and Observer. \$30 al mese, validi fino a 5 acconti per membri dello stesso nucleo familiare. Voce: (919) 836-2808.

Triangle Research Park. Rock Concert Net. Chiama il numero sotto indicato per farti dire i numeri dei modem delle varie città del North Carolina. \$30 al mese; una tantum \$50 tassa d'iscrizione. Voce: (919) 248-1999.

OHIO

Cleveland. Cleveland Free-Net, (216) 368-3888. Sentenze delle Corti Supreme dell'Ohio e degli Stati Uniti, documenti storici, molte conferenze locali. Il pieno accesso (compreso l'accesso all'e-mail) richiede la compilazione di un modulo prestampato. Gratuito. Voce: (216) 368-8737.

Cleveland. Wariat, (216) 481-9436. Unix o menu. \$20 tassa d'iscrizione; \$35 al mese. Voce: (216) 481-9428.

Dayton. Freelance Systems Programming, (513) 258-7745. \$20 tassa d'iscrizione; \$1 all'ora. Voce: (513) 254-7246.

Lorain. Lorain County Free-Net, (216) 277-2359 o 366-9753. Simile al Cleveland Free-Net. Gli utenti possono collegarsi al grande sistema di Cleveland per servizi addizionali. il pieno accesso (compreso l'accesso all'e-mail) richiede la compilazione di un modulo prestampato. Gratuito. Voce: (216) 366-4200.

Medina. Medina Free-Net, (216) 723-6732, 225-6732 o 335-6732. Gli utenti possono collegarsi al grande sistema Cleveland Free-Net per servizi aggiuntivi. Il pieno accesso (compreso l'accesso all'e-mail) richiede la compilazione di un modulo prestampato. Gratuito.

Youngstown. Youngstown Free-Net, (216) 742-3072. Gli utenti possono collegarsi al sistema di Cleveland per i servizi che non si trovano localmente. Il pieno accesso (incluso l'accesso all'e-mail) richiede la compilazione di un modulo prestampato. Gratuito.

ONTARIO

Ottawa. National Capital Free-Net, (613) 564-3600. Gratuito, ma richiede la compilazione di un modulo prestampato per l'accesso a tutti i servizi. Alla connessione, effettuare il login come "guest".

Toronto. Internex Online, (416) 363-3783. Sia Unix, sia menu. \$40 un anno per un'ora al giorno. Voce: (416) 363-8676.

Toronto. Whe Wire. Interfaccia grafica. Chiama (416) 214-WIRE per le tariffe e le modalità di connessione.

OREGON

Portland. Agora, (503) 293-1772 (2400 bps), (503) 293-2059 (9600 bps o più). Alla richiesta di login, scrivi: apply. \$6 al mese per un'ora al giorno.

Portland. Teleport, (503) 220-0636 (2400 bps); (503) 220-1016 (9600 e più). Alla richiesta di login, scrivi: new. \$10 al mese per un'ora al giorno. Voce: (503) 223-4245.

PENNSYLVANIA

Pittsburgh. Telerama, (412) 481-5302. \$6 per 10 ore al mese, 60 cent. per ogni ora in più. Voce: (412) 481-3505.

QUEBEC

Montreal. Communications Accessibles Montreal, (514) 931-7178 (9600 bps); (514) 931-2333 (2400 bps). \$25 al mese. Voce: (514) 931-0749.

RHODE ISLAND

East Greenwich. IDS World Network, (401) 884-9002. In aggiunta ad Usenet, ha conferenze riprese dalle reti Fidonet e RIME. \$10 per un mese; \$50 per sei mesi; \$100 per un anno.

Providence/Seekonk. Anomaly, (401) 331-3706. \$125 per sei mesi o \$200 un anno. Tariffe per studenti: \$75 per sei mesi, \$125 un anno. Voce: (401) 273-4669.

TEXAS

Austin. RealTime Communications, (512) 459-4391. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$75 un anno. Voce: (512) 451-0046.

Dallas. Texas Metronet, (214) 705-2901; (817) 261-1127. Alla richiesta di login, scrivi: info o signup. Da \$10 a \$35 taxa d'iscrizione, a seconda dei servizi; da \$10 a \$45 al mese, a seconda dei servizi. Voce: (214) 705-2900 o (817) 543-8756.

Houston. The Black Box, (713) 480-2686. \$21.65 al mese. Voce: (713) 480-2684.

UTAH

Salt Lake City. XMission, (801) 539-0900, voce: (801) 539-0852. Unix e menu. Accesso CSLIP/PPP senza sovrapprezzo. \$5 per il primo mese; \$19 i mesi successivi. \$102 per sei mesi.

VIRGINIA

Norfolk/Peninsula. Wyvern Technologies, (804) 627-1828 (Norfolk); (804) 886-0662 (Peninsula). \$10 taxa d'iscrizione; \$15 al mese o \$144 l'anno. Voce: (804) 622-4289.

Williamsburg. Global Connect. Chiama il numero a voce per farti dire il numero del modem. Unix o menu. \$15 al mese o \$150 l'anno per 40 ore mensili. \$40 al mese o \$400 l'anno per 70 ore mensili di accesso SLIP/PPP. Voce: (804) 229-4484.

WASHINGTON, DC

The Meta Network. Chiama il numero voce sotto per i numeri di chiamata locali. Conferenze politiche, interfaccia a menu. \$15 taxa d'iscrizione; \$20 al mese. Voce: (703) 243-6622.

CapAccess, (202) 785-1523. Fai il login con il nome guest e la password visitor. E' un sistema Free-Net (Vedi alla voce Cleveland, Ohio, per informazioni). Gratuito. Voce: (202) 994-4245.

Vedi anche i fornitori elencati alla voce Baltimore, Maryland: sia Express Access che Clarknet hanno numeri di accesso a Washington.

WASHINGTON STATE

Seattle. Halcyon, (206) 382-6245. Gli utenti possono scegliere tra i menu e Unix. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$10 tassa d'iscrizione; \$60 un trimestre o \$200 un anno. Voce: (206) 955-1050.

Seattle. Eskimo North, (206) 367-3837 (tutte le velocità), (206) 362-6731 (9600/14.4K bps). \$10 al mese o \$96 un anno. Voce: (206) 367-7457.

Seattle. Seattle Community Network, (206) 386-4140. Alla richiesta di login, scrivi: visitor. Conferenze ed informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e altri sistemi Free-Net negli Stati Uniti ed in Canada. Il pieno accesso richiede la compilazione di un modulo prestampato. Gratuito.

1.5 FORNITORI DI ACCESSI: EUROPA E RESTO DEL MONDO

AUSTRALIA

Canberra. InterConnect Australia. \$95 attivazione, \$20 al mese, più 15 cent. al minuto e \$1 per ogni megabyte di programmi presi con FTP. Per i numeri da chiamare, contatta uno dei numeri a voce: 008 818 262 oppure 03 528 2239.

NEW SOUTH WALES

Sydney. InterConnect Australia. Vedi alla voce Canberra.

Sydney. DIALix Services, (02) 948-6918. Alla richiesta di login, scrivi: guest. Minimo \$80 l'anno; 1 cent. al minuto più 1 cent. ogni 1.000 byte di traffico Internet.

QUEENSLAND

Brisbane. InterConnect Australia. Vedi alla voce Canberra.

SOUTH AUSTRALIA

Adelaide. InterConnect Australia. Vedi alla voce Canberra.

Adelaide. APANA, (08) 373-5485, Alla richiesta di login, scrivi: guest. \$65 l'anno.

VICTORIA

Melbourne. InterConnect Australia. Vedi alla voce Canberra.

WESTERN AUSTRALIA

Perth. InterConnect Australia. Vedi alla voce Canberra.

Perth. DIALix Services, (09) 244-3233. Alla richiesta di login, scrivi: guest. Minimo \$80 l'anno; 1 cent. al minuto più 1 cent. ogni 1.000 byte di traffico Internet.

GERMANIA

Erlangen/Nuernburg. Free-Net Erlangen/Nuernburg, 09131-85-8111. Alla richiesta di login, scrivi: guest. Conferenze ed informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e altri sistemi Free-Net negli Stati Uniti ed in Canada. Menu in inglese e tedesco. Il pieno accesso richiede la compilazione di un modulo prestampato. Attivazione 2 DM. Voce: 09131-85-2693.

ITALIAAbruzzo

Avezzano	Ermes/Flashnet	0863/412547
Chieti	Univ. D'Annunzio-CIRS/Nettuno	0871/355755 - 085/4451451
L'Aquila	Video On Line	1670/18787
Pescara	Univ. D'Annunzio-CIRS/Nettuno	0871/355755 - 085/4451451
	Video On Line	1670/18787
Teramo	Tercom	0461/411253

Basilicata

Potenza	Net Service/Flashnet	0971/471180
	Pandora Selda	080/5098111
	People's Network	167/270211
	Video On Line	1670/18787

Calabria

Cosenza	Video On Line	1670/18787
Reggio Calabria	Video On Line	1670/18787
Vibo Valentia	People's Network	167/270211

Campania

Afragola (NA)	People's Network	167/270211
Agropoli (SA)	People's Network	167/270211
Ariano Irpino(AV)	People's Network	167/270211
Avellino	Pandora Avellino	080/5098111
	People's Network	167/270211
Aversa	Impcomp/Flashnet	081/532861
Battibaglia (SA)	People's Network	167/270211
Benevento	People's Network	167/270211
	Sied/Telnet	0824/310679
Caserta	Cisea/Flashnet	0823/302444
	People's Network	167/270211
	Video On Line	1670/18787
Castell.di Stabia (NA)	Pandora Partenopea	080/5098111
Fisciano (SA)	Ironline	089/826232
Lioni (AV)	People's Network	167/270211
Mirabella Eclano(AV)	People's Network	167/270211
Mugnano (NA)	People's Network	167/270211
Napoli	Alleanza ITB/Flashnet	081/5522077
	Connect/IBE Net	167/281069
	Intecs Sistemi/ INET	081/621133
	People's Network	167/270211
	Synapsis/DS Net	081/7144141
	Technimedia-McLink	06/41892434
	Telnet	0382/529751
Nocera Inferiore (SA)	People's Network	167/270211
Nola (NA)	Fastcom/Flashnet	081/8234929
	People's Network	167/270211
Pompei (NA)	People's Network	167/270211

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

Pozzuoli (NA)	Cybernet	081/5268989
	Mimesys/lunet	081/5255146
S.Maria Capua Vetere	Keyware/Flashnet	0823/798359
	People's Network	167/270211
Salerno	General Computer	089/253765
	Microsys/Telnet	089/441766-349298
	Microtel	089/794000
	Pandora Elinet	080/5098111
	Pandora Salerno	080/5098111
	People's Network	167/270211
	Video On Line	1670/18787
Sorrento	Meci Office/Flashnet	081/8773056
<u>Emilia Romagna</u>		
Bellaria	Asianet	051/729711
Bologna	Cineca	051/6599423-12
	Dadanet	055/245083
	DS Logics/DS Net	051/521285
	Flashnet	167/244035
	Globe	051/362828
	Intesa	011/7090485-70901
	Sextant/I.Net	051/6490965
	Video On Line	1670/18787
Carpi	Factotum Informatica/DS Net	059/401290
	Univ. di Carpi/Nettuno	059/378505-669287
Cento (FE)	Global Services/DS Net	0532/750554
Cesena	Asianet	051/729711
	Cineca/Nettuno	051/6599423-14
	Cisea/Flashnet	06/66165031-656521
	Link/DS Net	0547/21402
	Video On Line	1670/18787
Cesenatico	Asianet	051/729711
Cestaldo (Empoli)	Esseti/Crestat	0571/665878 - 167/214639
Empoli	Dadanet	055/245083
Faenza (Ra)	Akros/Nettuno	0544/517511
	Ascom/DS Net	0546/21355
Ferrara	Global Service/DS Net	0532/750544
	Univ.Ferrara/Nettuno	051/6599423
	Video On Line	1670/18787
Forli	Icot/Nettuno	0543/723014
	Link/DS Net	0547/21402
	Video On Line	1670/18787
Igea Marina	Asianet	051/729711
Imola	USL Imola/NEttuno	0542/26677-604108-28646
Lido di Spina (FE)	Advertising Factory/IBE Net	167/281069
Lugo (Ra)	Akros/Nettuno	0544/517511
Modena	Cicaia/Nettuno	059/378505-848810-219414
	Factotum Informatica/DS Net	059/401290
	Sirnet	0536/810781
	Video On Line	1670/18787
Parma	IT.Net	010/6503641
	Symbolic/DS Net	0521/221196
Piacenza	Agorà/DS Net	0523/332400
	Net.Line/I.Net	0523/332843
Pieve di cento (BO)	ASA89	051/6861460
Ravenna	Advertising Factory/IBE Net	167/281069

	Akros/Nettuno	0544/517511
	Globe	051/362828
	Link/DS Net	0544/455552
Reggio Emilia	Reggio Città degli Studi/Nettuno	0522/383232
	Secom/DS Net	0522/557371
	Sirnet	0536/810781
	Video On Line	1670/18787
Rimini	Asianet	051/729711
	Com.di Rimini/Nettuno	0544/517511
	Easy Computer & Software/DS Net	0541/392737
	Video On Line	1670/18787
Sassuolo	Sicom/DS Net	0536/806696
	Sirnet	0536/810781
<u>Friuli</u>		
Aviano	Euronet Training Service/Nettuno	0434/661096
Cervignano del Friuli	Wave Net/IBE Net	167/281069
Gorizia	Cybel Qual/Nettuno	0481/527730 - 0432/507203
	Eurocube/I.Net	040/362525
	Informest/lunet	0481/537172
	Quark/Telnet	0481/532828-536754
	Specialnet/CM T	167/250206
Monfalcone (GO)	Specialnet/CM T	167/250206
Pordenone	Eurocube/I.Net	040/362525
	Specialnet/CM T	167/250206
	Video On Line	1670/18787
Trieste	Eurocube/I.Net	040/362525
	Indesia/lunet	040/3720051
	Specialnet/CM T	167/250206
	Video On Line	1670/18787
Udine	Eurocube/I.Net	040/362525
	Specialnet/CM T	167/250206
	Ten/lunet	0432/503982
	Univ.Udine/Nettuno	0432/521808
<u>Lazio</u>		
Anzio	Gedy-Flashnet/Nettuno	06/9846385-9847187
Cassino	People's Network	167/270211
	Saiu/Flashnet	0755/270113
Civitavecchia	Video On Line	1670/18787
Frosinone	Saiu/Flashnet	0755/270113
Latina	Panservice/Flashnet	0773/240001
	Video On Line	1670/18787
Montecompatri	Microelettra/Flashnet	06/9485162
Rieti	Cineca/Nettuno	051/6599423-18
	Telpress	06/3216304
Roma	Agorà Telematica	06/6991742
	DS Telematica/DS Net	06/4191984
	Ecsnet	02/877843-89900499
	Flashnet	167/244035
	IBE Net	167/281069
	I.Net	06/398811
	IDS-Sicei/Nettuno	06/66398276
	Intesa	011/7090485-70901
	Isinet	06/483990
	It.Net	010/6503641

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

	Italia On Line	02/48201110
	Rosolino Pilo Students' BBS	06/5814471
	Skylink	0332/706681
	Technimedia-McLink	06/41892434
	Telnet	0382/529751
	Telpress	06/3216304
	Video On Line	1670/18787
Viterbo	Video On Line	1670/18787
<u>Liguria</u>		
Albenga (SV)	Studio Cinque Liguria/lunet	0182/540200
Genova	Flashnet	167/244305
	It.Net	010/6503641
	Video On Line	1670/18787
La Spezia	City On Line/DS Net	1087/518090
	Dadanet	055/245083
	Video On Line	1670/18787
Savona	It.Net	010/6503641
	Video On Line	1670/18787
<u>Lombardia</u>		
Agrate (MI)	Ismes/I.Net	035/307777
	Specialnet/CM T	167/250206
Bergamo	Ismes/I.Net	035/307777
	Kinesis/IBE Net	167/281069
	Video On Line	1670/18787
Brescia	Cilea	02/26922434
	It.Net	010/6503641
	Studio Cinque/lunet	030/3771555
	Video On Line	1670/18787
Busnago (MI)	BFI/IBE Net	167/281069
Busto Arsizio	Video On Line	1670/18787
Cassina de Pecchi	Business Idea	039/320191
Casteggio	Maxidata/Telnet	0383/82438-890352
Clusone (BG)	Kinesis/IBE Net	167/281069
Como	Bitwolf/I.Net	031/645878-610198
	Video On Line	1670/18787
Crema (CR)	Computer Technology/IBE Net	167/281069
	Video On Line	1670/18787
Desenzano del Garda	Garda Network/IBE Net	167/281069
Flero (BS)	Spidernet/IBE Net	167/281069
Floriano (BG)	Kinesis/IBE Net	167/281069
Gallarate	3AD Service/Telnet	0331/909424
	Galactica	02/29006150
	Skylink	0332/706681
Gorgonzola (MI)	Internet Force	02/93991217
Lecco	Smartcom/I.Net	0341/495711
	Video On Line	1670/18787
Lodi	Andromeda/Telnet	0371/432330-351483
	IBE Net	167/281069
Magenta (MI)	Italiana Sistemi/IBE Net	167/281069
Mantova	Video On Line	1670/18787
Milano	Agorà telematica	06/6991742
	Altair Data System	02/6432612-6422057
	Athena 2000	039/6959999
	Ecsnet	02/877843

	Edigam/Nettuno	02/58200219
	Flashnet	167/244035
	Galactica	02/29006150
	IBE Net	167/281069
	I.Net	02/26162258-261
	Internet Force	02/39210765
	Intesa	011/7090485 - 70901
	It.Net	010/6503641
	Italia On Line	02/48201110
	Micronet	02/76021735
	Pandora Milano	080/5098111
	Planet	02/55013197
	Skylink	0332/706681
	Systemy Network	0382/526030
	Technimedia-McLink	06/41892434
	Telnet	0382/529751
	Video On Line	1670/18787
Monza	Augustea Service	039/2024462
	Business Idea	039/320191
	Galactica	02/29006150
	Progetto 3000	039/2301312
	Sfera/I.Net	039/730005
	Skylink	0332/706681
	Telnet	0382/529751
	Vaschetti System	039/2100228
	Video On Line	1670/18787
Nave (BS)	IBE Net	167/281069
Pavia	Skylink	0332/706681
	Systemy Network	0382/526030
	Video On Line	1670/18787
Rho (MI)	Video On Line	1670/18787
Seregno	Progetto 3000	039/2301312
	Video On Line	1670/18787
Sondrio	Novanet/Telnet	0342/590123-493782
Trescore Balneario	IBE Net	167/281069
Varese	Galactica	02/29006150
	Video On Line	1670/18787
Vigevano	Video On Line	1670/18787
Voghera	Aznet/Telnet	0383/213108
<u>Marche</u>		
Ancona	Fastnet/DS Net	071/2181250
	INDI/IBE Net	167/281069
	Univ.Ancona/Nettuno	051/6599423
	Video On Line	1670/18787
Ascoli Piceno	Rinascita Informatica	0736/259653-89900499
Fano (AN)	Indi/IBE Net	167/281069
Fermo (AP)	Indi/IBE Net	167/281069
Jesi (AN)	Indi/IBE Net	167/281069
Macerata	Indi/IBE Net	167/281069
Pesaro	Abaco Informatica/DS Net	0721/35425
	Esalab/Nettuno	0721/414634
Pesaro	Indi/IBE Net	167/281069
	Internet Force	0721/403731
	Video On Line	1670/18787
Senigallia (AN)	Indi/IBE Net	167/281069

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

Molise

Campobasso Stel/Nettuno 0874/483062

Piemonte

Cuneo Cnnet/Itnet 010/6503641
 CSP/Alpcom 011/3187407
 Ivrea Interact/Flashnet 0125/45637
 Moncalieri (TO) Inrete 011/3180331
 Novara CSP/Alpcom 011/3187407
 Kairos/Telnet 0321/35745
 Loical/lunet 0321/621747
 Pinerolo Newsoft/Telnet 0121/323520 - 323521
 Savigliano Video On Line 1670/18787
 Torino Aerre 011/6689415
 Agorà Telematica 06/6991742
 Edigam/Nettuno 02/58200219
 Flashnet 167/244035
 Flower 011/541840
 System Wizard/I.Net 011/4513811
 Video On Line 1670/18787
 Verbania Azzurra/Telnet 0323/556426 - 557846
 Vercelli Video On Line 1670/18787

Puglia

Andria (BA) Pandora Andria 080/5098111
 Bari Pandora Infoazi 080/5098111
 Specialnet/CM T 167/250206
 Tecnopolis/I.Net 080/877435
 Telnet 0382/529751
 Video On Line 1670/18787
 Barletta Dadanet 055/245083
 Brindisi IQS.Net/lunet 080/9974451
 Video On Line 1670/18787
 Foggia Help Italia/IBE Net 167/281069
 Isnet/DS Net 0881/664210
 Video On Line 1670/18787
 Gravina in Puglia (BA) People's Network 167/270211
 Lecce Pandora Lecce 080/5098111
 Video On Line 1670/18787
 Manfredonia (FG) IBE Net 167/281069
 Molfetta (BA) Diana/Nettuno 080/9348882 - 9976200
 Monopoli (BA) Video On Line 1670/18787
 Taranto Video On Line 1670/18787

San Marino

San Marino Indi/IBE Net 167/281069
 Intelcom/Omniway 0549/908191

Sardegna

Cagliari Cifra/Nettuno 070/668371
 Dadanet 055/245083
 Cagliari Video On Line 1670/18787
 Iglesias Video On Line 1670/18787
 Macomer Video On Line 1670/18787
 Nuoro Video On Line 1670/18787

Olbia	Video On Line	1670/18787
Oristano	Video On Line	1670/18787
Sassari	Video On Line	1670/18787
<u>Sicilia</u>		
Acireale (CT)	Studio Dr.Vlgo	095/7648642
Agrigento	Pandora Agrigento	080/5098111
	Video On Line	1670/18787
Caltanissetta	Pandora Agrigento	080/5098111
	Video On Line	1670/18787
Catania	Agorà Telematica	06/6991742
	Catania On Line	095/387221
	Copin/I.Net	095/338428
	Pandora/Infoazi	080/5098111
	TAU	095/7212146
	Univ.di Catania/Nettuno	095/221401 - 330883
	Video On Line	1670/18787
Enna	Cesis	0935/26839
	Pandora Enna	080/5098111
	Video On Line	1670/18787
Gela (CL)	Telematika	0933/939312
Lentini (SR)	Easy Web	095/7846363
	Pandora Siracusa	080/5098111
Messina	IDS/Nettuno	090/2922419
	Pandora Ceda	080/5098111
	Video On Line	1670/18787
Palermo	Internet Force	091/6070111
	Intesa	011/7090485 - 70901
	It.Net	010/6503641
	Pandora Palermo	080/5098111
	Video On Line	1670/18787
	Pandora Ragusa	080/5098111
Ragusa	Video On Line	1670/18787
	Sit Telecomunicazioni/Iunet	090/9961762
Rometa Marea	New Service	0931/462266
Siracusa	Video On Line	1670/18787
Trapani	Video On Line	1670/18787
<u>Toscana</u>		
Arezzo	IBE Net	167/281069
Borgo San Lorenzo	Dadanet	055/245083
Calenzano (FI)	Tai Sistemi/Iunet	055/8873533
Colle Val d'Elsa (SI)	Esseti Crestat	0577/924474 - 167/214639
Firenze	Agorà Telematica	06/6991742
	Cesit/Nettuno	055/4239307-8
	Dadanet	055/245083
	Flashnet	167/244035
	Florence On Line	055/572500
	It.Net	010/6503741
	Mnemo Computer/Nettuno	055/4222030
	Pisoft/I.Net	0857/213640
	Telnet	0382/529751
	Technimedia-McLink	06/41892434
	Tex.Net	0574/35038
Livorno	Video On Line	1670/18787
	Video On Line	1670/18787

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

	Xtreme/lunet	0586/804374
Lucca	Video On Line	1670/18787
Massa Carrara	Video On Line	1670/18787
Pisa	Cibernet/lunet	050/576510
	Pisoft/I.Net	0587/213640
Pistoia	Dadanet	055/245083
Poggibonsi	Dadanet	055/245083
Portoferraio (Elba)	Elbalink	0565/917135
Prato	Dadanet	055/245083
	Tex.Net	0574/35038
	Video On Line	1670/18787
Siena	Dadanet	055/245083
	Video On Line	1670/18787
<u>Trentino</u>		
Bolzano	Skylink	0332/706681
	Telnet	0382/529751
	Video On Line	1670/18787
Trento	Eclipse/I.Net	0464/423755
	TQS/lunet	0461/924492
	Univ.Trento/Nettuno	0461/881123
	Video On Line	1670/18787
<u>Umbria</u>		
Perugia	Agorà Telematica	06/6991742
	CSP/Alpcom	011/3187407
	ODD/Telnet	075/8558209 - 8553308
	Video On Line	1670/18787
Terni	It.Net	010/6503641
	Video On Line	1670/18787
<u>Veneto</u>		
Bassano del Grappa	Video On Line	1670/18787
Belluno	Dedalus Dolomiti	0437/931934
	Network Group/Nettuno	0437/32547
Mestre	Shineline	041/5630830
Occhiobello (RO)	Tokio/IBE Net	167/281069
Padova	Cineca/Nettuno	051/6599423 - 4
	Flashnet	167/244035
	Intesa	011/7090485 - 70901
	Video On Line	1670/18787
Rovigo	Ag.per lo sviluppo/Nettuno	0425/27254
	Video On Line	1670/18787
Treviso	Shineline/Telnet	041/5630830 - 428448
	Univ.Cà Foscari/Nettuno	041/961970 - 961010
	Video On Line	1670/18787
Valdagno (VI)	Primopiano/Telnet	0445/480209
Venezia	Shineline/Telnet	041/5630830 - 428448
	Univ.Cà Foscari/Nettuno	041/961970 - 961010
	Venezia Net/Flashnet	041/5206461
	Video On Line	1670/18787
Verona	Easynet	045/8005588
	Intesys/I.Net	045/956777
Verona	Video On Line	1670/18787
Vicenza	Video On Line	1670/18787

REGNO UNITO

Londra. Demon Internet Systems, 44 (0)81-343-4848. 12.50 sterline tassa d'iscrizione; 10 sterline al mese o 132.50 sterline un anno. Voce: 44 (0)81-349-0063

1.6 SE LA TUA CITTA' NON HA UN ACCESSO DIRETTO

Se non vivi in una città con un sito ad accesso pubblico, puoi comunque collegarti alla Rete. Alcuni servizi offrono l'accesso attraverso le reti a pacchetto come CompuServe Packet Network e SprintNet, che hanno centinaia di numeri di chiamata locali in tutti gli Stati Uniti. Tra questi, ricordiamo Holonet a Berkeley, Portal a Cupertino, the WELL a Sausalito, Dial 'N CERF a San Diego (tutti in California), the World a Brookline (nel Massachusetts) e Michnet ad Ann Arbor (nel Michigan). Dial 'N CERF offre l'accesso attraverso un numero gratuito (numero verde). Aspettati di dover pagare da 2 a 12 dollari all'ora per usare queste reti, oltre le tariffe base di ogni fornitore. Il costo esatto dipende dal network, dall'ora del giorno e dal tipo di modem che usi. Per maggiori informazioni, contatta i servizi sopra indicati.

Quattro altri fornitori rivendono l'accesso alla Rete in tutti gli Stati Uniti:

Delphi, situato a Cambridge, nel Massachusetts, è un network orientato al consumatore come CompuServe o America Online -- solo che questo ora offre agli abbonati l'accesso ai servizi Internet. Tariffe di Delphi: \$3 al mese per accesso ad Internet, in aggiunta alle tariffe standard, le quali sono pari a \$10 mensili per quattro ore di uso in orario non di punta (ore non lavorative) e \$4 all'ora per ogni ora in più o \$20 per 20 ore di accesso al mese e \$1.80 ogni ora in più. Per maggiori informazioni, chiama il numero (800) 695-4005.

BIX (the Byte Information Exchange) offre l'accesso ad Internet (FTP, Telnet ed e-mail) come parte dei suoi servizi di base. Di proprietà della stessa azienda di Delphi, offre anche 20 ore di accesso al mese per \$20. Per maggiori informazioni, chiama il numero (800) 695-4775.

PSI, con base a Reston, in Virginia, fornisce accesso ai servizi di Internet su scala nazionale attraverso numeri urbani ai possessori di computer IBM e compatibili. PSILink, che comprende accesso all'e-mail, Usenet e FTP, costa \$29 al mese, più \$19 una tantum come tassa di iscrizione. E' necessario un software speciale ma è fornito gratuitamente da PSI. Il Global Dialup Service di PSI fornisce accesso a telnet per \$39 al mese più \$39 una tantum come tassa d'iscrizione. Per maggiori informazioni, chiama i numeri (800) 82PSI82 oppure (703) 620-6651.

NovX Systems Integration, con sede a Seattle, Washington, offre il pieno accesso ad Internet attraverso un numero 800 (numero verde) raggiungibile in tutti gli Stati Uniti. C'è una tassa d'iscrizione di \$24.95, in aggiunta ad una tariffa mensile di \$19.95 ed una tariffa oraria di \$10.5. Per maggiori informazioni, chiama il numero (206) 447-0800.

1.7 LE ORIGINI DELLA RETE

Negli anni Sessanta, i ricercatori cominciarono a fare esperimenti collegando alcuni computer fra loro attraverso le linee telefoniche, usando i fondi dell'Advanced Research Projects Agency (ARPA) del dipartimento della difesa degli Stati Uniti.

L'ARPA voleva vedere se computer che si trovavano in luoghi diversi potevano essere collegati usando una nuova tecnologia conosciuta come commutazione di pacchetto. Questa tecnologia, mediante la quale i dati diretti verso una certa destinazione sono spezzati in piccole parti, ognuna con il proprio "indirizzo di destinazione", portava con sé la speranza di rendere possibile a diversi utenti di usare e condividere la stessa linea di comunicazione. Cosa altrettanto importante, dal punto di vista di ARPA, era che questo sistema permetteva la creazione di reti che potevano automaticamente dirottare i dati evitando computer e circuiti bloccati e fuori uso. L'intenzione di ARPA non era quella di creare l'odierna comunità internazionale di utilizzatori della Rete ma di sviluppare una rete che potesse continuare a funzionare anche in caso di attacco nucleare.

I precedenti tentativi per mettere in rete i computer richiedevano una linea per ogni computer sulla Rete, una sorta di ferrovia mono-binario. Il sistema a pacchetti permette la creazione di superstrade per i dati, in cui un gran numero di veicoli può condividere la stessa corsia. Ad ogni pacchetto viene for-

nito l'equivalente computerizzato di una cartina geografica e di un timbro numerato così che possa raggiungere la destinazione esatta dove venire poi riassembleto in un messaggio che possa essere utilizzato da un altro computer o da un essere umano.

Questo sistema permette ai computer di condividere i dati e ai ricercatori di scambiare posta elettronica, o e-mail. In se stessa, l'e-mail è una specie di rivoluzione: offre la possibilità di spedire lettere dettagliate alla velocità di una telefonata.

Quando questo sistema, conosciuto come ARPANet, crebbe, alcuni intraprendenti studenti di college (ed uno delle scuole superiori) svilupparono un modo di usarla per tenere delle conferenze online. Queste iniziarono come discussioni orientate al mondo scientifico, ma presto si sono ramificate fino a coprire praticamente ogni argomento, man mano che la gente ha compreso le potenzialità di poter "parlare" a centinaia, o addirittura migliaia di persone attraverso il Paese.

Negli anni Settanta, ARPA ha aiutato lo sviluppo di regole, o protocolli, per trasferire i dati tra differenti tipi di reti di computer. Questo protocollo "internet" (da "internetworking", interconnessione) ha reso possibile lo sviluppo della rete internazionale che abbiamo oggi e che collega ogni tipo di computer attraverso i confini nazionali. Prima della fine degli anni Settanta, si sono sviluppati i collegamenti fra ARPANet e i servizi corrispondenti negli altri paesi. Il mondo è ora unito in una ragnatela di computer.

Negli anni Ottanta questa rete di reti, che diventa comunemente nota come Internet, si espande con velocità fenomenale. Centinaia, poi migliaia, di università, enti di ricerca e agenzie governative iniziano a connettere i loro computer a questa rete mondiale. Alcuni hobbysti intraprendenti e alcune aziende, che non pagavano volentieri gli alti costi di accesso a Internet (oppure impossibilitati a soddisfare le restrittive regole governative per l'accesso) impararono come fare a collegare i propri sistemi a Internet, anche se "solamente" per la posta elettronica e le conferenze. Alcuni di questi sistemi cominciarono ad offrire l'accesso al pubblico. Ora chiunque abbia un computer ed un modem -- e tenacia -- può girare per il mondo.

Negli anni Novanta, la Rete continua a crescere in modo esponenziale. Alcune stime dicono che il volume dei messaggi trasferiti attraverso la Rete cresce del 20 per cento al mese. Come risposta, il governo ed altri utenti hanno provato in questi ultimi anni ad espandere la Rete stessa. Una volta, la principale dorsale (backbone) della Rete negli Stati Uniti muoveva i dati a 56.000 bps. Si dimostrava troppo lenta per la crescente quantità di dati che veniva inviata attraverso di essa, e ultimamente la velocità massima è arrivata a 1.5 milioni e poi fino a 45 milioni di bit al secondo. Anche prima che la Rete fosse in grado di raggiungere l'attuale velocità di trasmissione, gli esperti stavano già cercando dei sistemi per spingere la velocità dei dati fino a 2 miliardi di bit al secondo -- velocità sufficiente per spedire l'intera Enciclopedia Britannica attraverso il paese in solo uno o due secondi. Un altro dei più importanti cambiamenti è stato lo sviluppo di servizi commerciali che potessero fornire servizi Internet ad una velocità paragonabile a quella dei sistemi governativi. In effetti, ciò che è iniziato come un esperimento del governo, ora è in larghissima parte una iniziativa privata.

1.8 COME FUNZIONA

La Rete telematica mondiale è in realtà una complessa ragnatela formata da più piccole reti regionali. Per fartene una idea, immagina una moderna rete stradale costituita da autostrade transcontinentali che congiungono le grandi città. Da queste grandi città partono piccole superstrade che collegano tra loro le piccole cittadine, nelle quali, infine, i residenti viaggiano su lente, strette strade residenziali.

L'equivalente dell'autostrada in telematica è Internet ad alta velocità. Ad essa sono connessi computer che usano un particolare sistema di trasferimento dei dati adatto alla sua alta velocità. Negli Stati Uniti, le "dorsali" principali di Internet (backbones) teoricamente possono muovere i dati alla velocità di 45 milioni di bit al secondo (per confronto, un normale modem domestico ha una velocità massima che va da 9.600 a 14.400 bit al secondo).

Connessi ai computer della dorsale ci sono piccoli network che servono particolari regioni geografiche, che generalmente muovono i dati ad una velocità di circa 1.5 milioni di bit al secondo. Sono a loro volta alimentati da questi i network più piccoli o i singoli computer.

A differenza dei network commerciali come CompuServe o Prodigy, non sono uno o più computer centrali che fanno girare Internet -- le sue risorse vanno cercate piuttosto tra le migliaia di singoli computer. Questo è allo stesso tempo il suo più grande punto di forza e la sua più grande debolezza. Infatti tale

caratteristica significa che è virtualmente impossibile che l'intera Rete vada in crash contemporaneamente -- quindi se un computer è in tilt (down), il resto della Rete rimane in piedi. La sua struttura riduce anche i costi di accesso alla Rete per un privato o per un'organizzazione. Migliaia di computer connessi possono però anche rendere difficile navigare nella Rete e trovare quello che si cerca -- specialmente dal momento che differenti computer possono avere comandi diversi per attivare le proprie risorse. Solo recentemente gli utenti della Rete hanno cominciato a sviluppare una serie di strumenti e "mappe" per la navigazione che aiutano i neofiti a girare senza perdersi.

Nessuno sa davvero quanti computer e reti attualmente compongono questa Rete. Alcune stime dicono che ci sono in questo momento più di 12.000 reti che connettono più di 4 milioni di computer e più di 20 milioni di persone in tutto il mondo. Quali che siano i numeri esatti, è chiaro che sono in crescita.

La Rete è più di una meraviglia tecnologica. E' comunicazione umana al massimo livello. Il ritmo può essere un po' più veloce quando i messaggi corrono attraverso il mondo in pochi secondi, ma non è molto diverso da una grande ed interessante festa. Vedrai nel cyberspazio cose che ti faranno ridere e cose che ti faranno arrabbiare. Leggerai delle sciocchezze e delle nuove idee che ti faranno pensare. Farai nuove amicizie e incontrerai gente da cui vorrai stare alla larga. E tutto ciò, in una comunità che trascende barriere e confini internazionali.

I più grandi fornitori di accesso alla Rete continuano a lavorare ai possibili modi di rendere facile agli utenti di un network comunicare con quelli di un altro. Si lavora ad un sistema che fornisca un "elenco telefonico" universale in cui cercare l'indirizzo e-mail di chiunque. Questa tendenza alla connettività crescerà negli anni a venire man mano che gli utenti cominceranno a domandare accessi "trasparenti" al network, come gli utenti del telefono possono ora chiamare quasi ovunque nel mondo senza preoccuparsi di quante compagnie telefoniche debbano di fatto intervenire per connettere le loro chiamate.

Oggi giorno si stringono sempre più i legami tra Internet e le reti commerciali come CompuServe e Prodigy, così che gli utilizzatori di questi sistemi possono scambiare posta elettronica con i propri amici su Internet. Tutti principali fornitori commerciali, come CompuServe e America Online, stanno via via fornendo l'accesso ad Internet ai propri utenti (una di queste, Delphi, fornisce già l'accesso completo).

Man mano che il sistema diventerà facile da usare, sempre più gente si unirà a questa comunità mondiale che noi chiamiamo la Rete (the Net).

Essere collegato alla Rete significa molto di più che leggere semplicemente le conferenze e salvare messaggi sul tuo computer; significa fare delle domande e rispondere, scambiare opinioni - essere partecipi.

Se scegli di andare avanti, di usarlo e di contribuirvi, diventerai cittadino del cyberspazio. Se stai leggendo queste parole per la prima volta, tutto ciò può sembrare una cosa divertente ma improbabile -- che qualcuno possa "abitare" in un luogo privo di spazio fisico. Ma metti un segno a fianco a queste parole. Usa la Rete e partecipa attivamente per un anno. Poi rileggi questo passaggio. Non sembrerà più strano essere un "cittadino del cyberspazio". Sembrerà la cosa più naturale di questo mondo.

E questo ci conduce ad un'altra cosa fondamentale da ricordare:

non puoi rompere la Rete!

Quando viaggi nella Rete, il tuo computer può bloccarsi, il tuo schermo può riempirsi di segni strani. Potresti pensare di aver appena messo fuori uso un computer da qualche milione di dollari in qualche posto -- o anche il tuo personal computer. Presto o tardi, questo accade a chiunque -- e probabilmente più di una volta. Ma la Rete e il tuo computer sono più solidi di quanto pensi, quindi rilassati. Non puoi rompere la Rete come non puoi rompere il sistema telefonico. Se qualcosa va storto, prova ancora. Se non succede nulla, puoi sempre scollegarti. Se va di male in peggio, puoi spegnere il tuo computer. Fai un respiro profondo, e richiama. Lascia un messaggio alla persona che gestisce il computer al quale eri collegato per chiedere un consiglio. Prova ancora: l'ostinazione paga.

Rimani e contribuisci. La Rete si arricchirà per questo -- e sicuramente anche tu.

1.9 QUANDO QUALCOSA NON VA

- *Il tuo computer si connette con un sito ad accesso pubblico e ti ritrovi lo schermo nel caos.* Se stai usando come parametri 8-1-N, prova 7-1-E (o viceversa). Se non funziona, prova un'altra velocità del modem.

- *Fai chiamare dal tuo computer un sito ad accesso pubblico, ma non succede nulla.*
Controlla il numero telefonico che hai digitato. Se è corretto, attiva l'altoparlante del tuo modem (sui modem Hayes compatibili, puoi farlo digitando ATM1 nel modo terminale del tuo software di comunicazione). Se il telefono semplicemente suona e risuona, il sito ad accesso pubblico può essere "down" per motivi di manutenzione, per un crash o per molti altri problemi. Se ricevi un messaggio di "connect", ma niente altro, prova a premere il tasto `invio` o `escape` un paio di volte.

- *Tenti di fare login ma, dopo aver digitato la tua password, non succede nulla, o ricevi un messaggio di "timed out" seguito dalla disconnessione.*
Ricomponi il numero e prova ancora.

Ricordati sempre che, se hai un problema che non riesci a risolvere, devi domandare! Domanda al tuo amministratore di sistema, chiedi ad un amico, ma domanda. Qualcuno saprà cosa fare.

1.10 PER SAPERNE DI PIU'

La Rete cresce tanto rapidamente che anche la migliore guida alle sue risorse risulterebbe in qualche modo antiquata il giorno stesso in cui fosse stampata. Alla fine di ogni capitolo, tuttavia, troverai un paragrafo dal titolo "Per saperne di più" [FYI, For Your Information, nella versione originale, N.d.T.] che indicano i posti sulla Rete dove puoi andare per trovare maggiori informazioni o per tenerti aggiornato sulle nuove risorse e i nuovi servizi.

Una di queste risorse si chiama "Everybody's Internet Update". Si tratta di una newsletter elettronica mensile che ti informa sui nuovi servizi e risorse di Internet. Cercalo nelle conferenze `alt.internet.services` e `comp.org.eff.talk` di Usenet (vedi il Capitolo 3) e sul sito che contiene gli archivi della Electronic Frontier Foundation (vedi il Capitolo 7).

InterNIC, il Centro di Informazioni di Rete (Network Information Center) di Internet, mantiene alcune liste di sistemi che forniscono un accesso pubblico ai servizi Internet. Sono disponibile sulla Rete stessa, cosa che ovviamente serve poco se attualmente non vi hai accesso, ma che può rivelarsi assai utile se dovessi trasferirti o volessi trovare un nuovo sistema. Per accedere alle liste, usa il Gopher (vedi il Capitolo 8) per collegarti al sito `ds.internic.net`. Dal menu principale, scegli "InterNIC Information Services" e poi "Getting Connected to the Internet".

Benoit Carl Lips cura una lista dei fornitori di accesso Internet europei, disponibile attraverso la World-Wide Web all'indirizzo <http://www.best.be/iap.html> (vedi il Capitolo 9 per decifrare queste righe) o via FTP sul sito `sumex-aim.stanford.edu` nella directory `/info-mac/comm/information` (per questo, vedi il Capitolo 7).

La Society for Electronic Access di New York cura una lista completa di fornitori di accesso Internet nell'area di New York/Tri-State. Ne puoi ottenere una copia collegandoti con il Gopher al sito `gopher.panix.com`. Dal menu principale, scegli "SEA".

Zik Saleeba mantiene una lista di siti australiani. Puoi ottenere la versione più recente della lista, che contiene anche i siti che offrono accesso solo alla e-mail e alle conferenze Usenet, via `ftp/ncftp` e via World-Wide Web. Nel primo caso, collegati al sito `archie.au` (di nuovo, consulta il Capitolo 7 per maggiori informazioni), e cerca il file `Network_Access_in_Australia_FAQ` nella directory `use-net/FAQs/alt.internet.access.wanted`. Usa l'indirizzo <http://www.cs.monash.edu.au/~zik/netfaq.html> per collegarti via World-Wide Web.

Il libro di Steven Levy, "Hackers: Heroes of the Computer Revolution," (Anchor Press/Doubleday, 1984), parla della cultura e dell'ethos che si andavano delineando nei primi anni in Internet e Usenet.

Puoi trovare numerosi documenti su Internet, la sua storia e le sue risorse nella directory `pub/Net_info` sull'FTP server dell'Electronic Frontier Foundation (vedi il capitolo 7 per chiarimenti).

Capitolo 2: E-MAIL (posta elettronica)

2.1 LE BASI

La posta elettronica (electronic mail), detta anche e-mail, è la tua personale connessione al mondo della Rete.

Tutti i milioni di persone che usano la Rete nel mondo hanno un proprio indirizzo e-mail. Un crescente numero di "gateway" lega ogni giorno sempre più persone alla Rete.

I principi di base dell'e-mail sono simili a quelli della posta normale: tu invii della posta a qualcuno al suo particolare indirizzo; a loro volta, gli altri ti scrivono al tuo indirizzo e-mail. Puoi anche sottoscrivere l'abbonamento agli equivalenti elettronici di riviste e giornali. Prima o poi, ti capiterà persino di ricevere messaggi pubblicitari elettronici indesiderati.

L'e-mail ha due vantaggi rispetto alla posta ordinaria. Quello più ovvio è la velocità. Invece che in alcuni giorni, il tuo messaggio può raggiungere l'altra parte del mondo in ore, minuti o anche secondi (dipende da dove spedisce la tua posta e dallo stato delle connessioni tra il sistema che usi e il destinatario). L'altro vantaggio è che una volta appresi i fondamentali, sarai in grado di usare l'e-mail per accedere ai database e alle biblioteche di file. Vedrai più tardi come fare ciò, nel Capitolo 10, quando imparerai come trasferire programmi e file di dati attraverso l'e-mail.

L'e-mail ha dei vantaggi anche rispetto al telefono. Tu invii il tuo messaggio quando è conveniente per te, i tuoi interlocutori risponderanno liberamente appena possibile. Fine delle seccature telefoniche. Inoltre, mentre una telefonata da una parte all'altra del paese o verso un'altra parte del mondo può facilmente dare come risultato delle bollette telefoniche molto elevate, l'e-mail ti dà la possibilità di scambiare grandi quantità di messaggi con poche lire, anche se l'altra persona si trova agli antipodi.

L'e-mail è anche la tua linea di comunicazione per ottenere aiuto - una linea di comunicazione vitale. La Rete può talvolta sembrare un luogo frustrante! Non importa quanti tentativi tu faccia, non importa da che parte tu cerchi, puoi semplicemente non essere in grado di trovare la soluzione a ciò che ti sta procurando dei problemi. Ma una volta che sai come usare l'e-mail, l'aiuto spesso si trova a poche battute di tastiera di distanza: puoi chiedere aiuto con un messaggio e-mail al tuo amministratore di sistema o ad un amico.

Il modo più veloce per iniziare ad imparare l'uso dell'e-mail è quello di spedirti un messaggio da solo. La maggior parte dei siti ad accesso pubblico ha diversi tipi di mail system, ma tutti ti permettono sia di inviare sia di ricevere posta. Noi inizieremo con il più semplice, conosciuto piuttosto appropriatamente come "mail", e poi vedremo un paio di altre interfacce. Al prompt di comando del tuo host system, digita:

```
mail nomeutente
```

dove "nomeutente" è il nome che ti sei dato quando ti sei collegato la prima volta. Premi `invio`. Il computer potrà risponderti con:

```
subject:
```

Digita

```
test
```

oppure, in realtà, qualsiasi altra cosa (ma devi premere `invio` prima di arrivare al margine dello schermo). Premi `invio`.

Il cursore scenderà di una linea. Ora puoi cominciare a scrivere il messaggio vero e proprio. Scrivi una frase, qualsiasi cosa ti venga in mente. Questo è il punto in cui incontrerai la prima frustrazione causata da Unix, che ti darà fastidio per parecchio tempo: devi premere `invio` prima di arrivare alla fine della linea. Proprio come le macchine da scrivere, molti programmi Unix non vanno a capo automaticamente (benché ci sia il modo di far sì che alcuni text processor Unix, come emacs, realizzino questa funzione).

Quando hai finito il tuo messaggio, premi `invio`. Ora premi `control-D` (tenendo premuto il tasto `control`, batti il tasto `D`). Questo è un comando Unix che dice al computer che hai finito di scrivere e che può chiudere la "busta" e spedirla (è possibile anche premere `invio` una volta e quindi, su una linea vuota, battere un punto all'inizio della riga e premere `invio` di nuovo).

Hai appena spedito il tuo primo messaggio e-mail. E dato che l'hai spedito a te stesso, invece che a qualcun altro in qualche altro luogo sulla Rete, il tuo messaggio è già arrivato, come vedremo tra un attimo.

Se avessi voluto, avresti potuto scrivere il messaggio sul tuo computer (ad esempio con un editor, N.d.T.) e poi metterlo in questa busta elettronica. Ci sono un paio di buone ragioni per fare questo quando si scrivono messaggi lunghi o complessi. La prima è che una volta che hai premuto `invio` alla fine di una linea utilizzando il programma "mail" non puoi correggere subito eventuali errori su quella linea (a meno di non utilizzare alcuni speciali comandi per richiamare un editor Unix). Inoltre se paghi il tuo accesso a tempo caricare un messaggio già preparato ti può far risparmiare denaro. Ricorda di salvare il documento in ASCII o in formato testo: caricare un documento che hai creato con un elaboratore di testi che usa speciali comandi di formattazione (in pratica tutti i word processor oggi esistenti) causerebbe strani effetti.

Quando ti trovi sulla linea vuota dopo l'oggetto, carica il messaggio usando il protocollo ASCII. E' anche possibile copiare o incollare (`copy & paste`) il testo se il tuo programma te lo permette. Fatto questo, premi `control-D` come sopra.

Ora hai della posta in attesa. Normalmente, quando ti colleghi, il tuo sito ad accesso pubblico ti dirà se hai della posta nuova in attesa. Per aprire la tua mailbox (casella postale) e vedere la tua posta in attesa, digita:

```
mail
```

e premi `invio`.

Quando l'host system vede "mail" senza un nome dopo, sa che intendi guardare nella tua mailbox piuttosto che inviare un messaggio.

Il tuo video, su un sistema Unix, mostrerà un messaggio simile a questo:

```
Mail version SMI 4.0 Mon Apr 24 18:34:15 PDT 1989 Type ? for help.
"/usr/spool/mail/adamg": 1 message 1 new 1 unread

>N 1 adamg Sat Jan 15 20:04 12/290 test
```

Ignora la prima linea: è solamente "computerese" ed ha significato solo per le persone che gestiscono il tuo sistema. Puoi digitare un punto interrogativo e premere `invio` per avere una lista dei file di aiuto disponibili ma, se non hai familiarità con Unix, quasi tutto ciò che vedrai ti sembrerà comunque incomprensibile.

La seconda linea indica in quale directory sull'host system sono collocati i tuoi messaggi il che, ancora una volta, non è una cosa interessante da sapere. La seconda linea ti dice anche quanti messaggi sono nella tua mailbox, quanti ne sono arrivati dall'ultima volta che ti sei collegato e quanti messaggi non hai ancora letto.

E' la terza linea che è veramente importante -- ti dice da chi viene il messaggio, quando è arrivato, di quante linee e caratteri è composto, e quale ne è l'oggetto. La "N" significa che è un nuovo messaggio -- è arrivato dopo l'ultima volta che hai letto nella tua mailbox. Premi `invio`. Ed ecco il tuo messaggio -- solo che ora è molto più lungo di quello che hai scritto!

```
Message 1:
From adamg Jan 15 20:04:55 1994
Received: by eff.org id AA28949
(5.65c/IDA-1.4.4/pen-ident for adamg); Sat, 15 Jan 1994 20:04:55 -0400
(ident-sender: adamg@eff.org)
Date: Sat, 15 Jan 1994 21:34:55 -0400
From: Adam Gaffin <adamg>
Message-Id: <199204270134.AA28949@eff.org>
To: adamg
Subject: test
```

Status: R

Questo e' solamente un test!

Caspita! Cos'è tutta quella roba? E' il tuo messaggio con un timbro postale impazzito. Come il servizio postale mette i suoi timbri su ogni lettera che maneggia, così fa il sistema postale della Rete. Soltanto che questo viene chiamato "header" (intestazione o testata) invece che timbro postale. Ogni sistema che gestisce o dirige la tua posta vi imprime sopra il suo timbro. Dal momento che i messaggi passano attraverso un certo numero di sistemi nel percorso per giungere fino a te, ti capiterà spesso di ricevere messaggi con intestazioni che sembrano non finire mai. Tra le altre cose, un header ti dirà esattamente quando un messaggio è stato inviato e ricevuto (persino la differenza tra l'ora locale e quella di Greenwich, come puoi vedere sopra alla fine della riga 4)

Se il messaggio ricevuto fosse stato particolarmente lungo, a questo punto lo vedresti scorrere velocemente sullo schermo a meno che i responsabili del servizio telematico a cui sei collegato non avessero predisposto una pausa ogni 24 righe. Un sistema per poter gestire un messaggio che scorre velocemente è quello di utilizzare la funzione di logging o del text-buffer del tuo software di comunicazione, che permette di salvare in un file tutto ciò che appare sullo schermo. Avvia la funzione prima di inserire il numero del messaggio che vuoi leggere. Il computer ti chiederà il nome del file da creare. Dopo aver scritto il nome del file e premuto `invio`, scrivi il numero del messaggio che vuoi leggere e premi `invio`.

Quando il messaggio avrà terminato di scorrere lungo il video, ferma la funzione di cattura del testo. Il messaggio ora è salvato nel tuo computer. In questo modo puoi leggere il messaggio mentre non sei connesso alla Rete (cosa che ti farà risparmiare del denaro se paghi a tempo) e scrivere una risposta in differita.

Ma nel frattempo: cosa fare ora? Puoi rispondere al messaggio, cancellarlo o salvarlo. Per rispondere, batti una `r` minuscola e premi `invio`.

Otterrai qualcosa di simile:

```
To: adamg
Subject: Re: test
```

Nota che questa volta non devi inserire il nome dell'utente. Il computer lo prende dal messaggio a cui stai rispondendo ed automaticamente indirizza il tuo messaggio al suo mittente. Il computer inserisce anche, automaticamente, la linea dell'oggetto, aggiungendo "Re:" all'oggetto originale. A questo punto, è proprio come scrivere un nuovo messaggio. Ma immagina di cambiare idea e di non volere rispondere più. Come puoi uscire dalla scrittura della tua risposta? Premi `control-C` una volta. Vedrai questo:

```
(Interrupt -- one more to kill letter)
```

Se premi `control-C` un'altra volta, il messaggio scomparirà e ti ritroverai alla linea di comando del programma "mail".

Ora, se batti una `d` minuscola seguita da `invio`, cancellerai il messaggio originale. Batti una `q` minuscola per tornare alla tua mailbox.

Se batti una `q` senza prima battere una `d`, il tuo messaggio viene trasferito in un file chiamato `mbox`. Questo è il file dove vengono immagazzinati tutti i messaggi letti, ma non cancellati. Se vuoi lasciare il messaggio nella tua mailbox per il momento, batti una `x` minuscola seguita da `invio`. Questa procedura ti farà uscire dalla funzione di posta senza effettuare nessun cambiamento.

Il file `mbox` funziona in modo molto simile alla mailbox. Per accedervi scrivi

```
mail -f mbox
```

alla riga di comando presentata dal tuo host e premi `invio`.

Otterrai un menu identico a quello della tua mailbox, partendo dal quale potrai leggere i vecchi messaggi, cancellarli o rispondere loro. E' probabilmente una buona idea svuotare la tua mailbox e anche il file `mbox` di tanto in tanto, anche solo per mantenerli in ordine.

Ci sono degli svantaggi nell'utilizzo dell'e-mail? Ce ne sono pochi. Il primo è che le persone sembrano perdere più facilmente il controllo nei messaggi elettronici che non di persona o al telefono. Pro-

babilmente questo è dovuto al fatto che è talmente facile battere una r e rispondere ad un messaggio senza fermarsi e riflettere un momento. Ecco perché esistono gli smiley (vedi paragrafo 2.4)!

Non esiste un equivalente elettronico della ricevuta di ritorno: ci sono ottime probabilità che il tuo messaggio giunga a destinazione, ma non esiste il modo per averne la certezza assoluta se non la risposta del tuo corrispondente.

Ora sei pronto per inviare e-mail ad altre persone sulla Rete. Naturalmente hai bisogno dell'indirizzo di qualcuno a cui mandare la posta. Come ottenerlo?

Ahimè, la riposta più semplice non è quella che si può definire la più raffinata: telefona alla persona di cui vuoi conoscere l'indirizzo e-mail oppure scrivigli una lettera su carta e chiediglielo. Gli abitanti della frontiera elettronica stanno iniziando solo adesso a sviluppare l'equivalente degli elenchi telefonici, e quelli che esistono attualmente sono ben lungi dall'essere completi (comunque, successivamente, nel Capitolo 6, ti mostreremo come usare alcune di queste directory).

Infine, comincerai a corrispondere con delle persone, il che significa che avrai bisogno di sapere come indirizzare loro della posta. E' di vitale importanza sapere come si fa, poiché il più piccolo errore, ad esempio usare una virgola al posto di un punto, può farti tornare indietro il messaggio senza che sia stato recapitato. In questo senso, gli indirizzi della Rete sono come i numeri telefonici: un errore nella digitazione ti fa contattare la persona sbagliata. Fortunatamente la maggior parte degli indirizzi della Rete attualmente si basa su un sistema relativamente facile da capire.

Prima hai inviato un messaggio e-mail a te stesso usando solo il tuo user-name. Questa procedura può essere paragonata ad una chiamata telefonica urbana: non devi comporre alcun prefisso telefonico. Tutto questo vale anche per l'invio di posta elettronica a chiunque abbia un account sullo stesso sistema su cui lo hai tu.

Inviare posta fuori dal tuo sistema richiede l'uso dell'equivalente in Rete del prefisso telefonico, chiamato "dominio". Un semplice indirizzo sulla Rete può assomigliare a questo:

`tomg@world.std.com`

Tomg è l'identificativo utente (user ID) di qualcuno, e questo qualcuno si trova "at" (presso, ecco il significato del simbolo @) un sito (o, in terminologia Internet, un "dominio") conosciuto come std.com. Le grandi organizzazioni spesso hanno più di un computer connesso ad Internet: in questo caso, il nome della specifica macchina è world (noterai subito che, come chi possiede una barca, chi ha una connessione con Internet dà sempre un nome ai suoi computer).

Il dominio ti dice il nome dell'organizzazione che gestisce un dato sito e-mail e che tipo di sito è o, se non è negli USA, in quale paese è localizzato. Le grandi organizzazioni possono avere più di un computer o gateway collegato ad Internet, quindi spesso ti capiterà di vedere un nome di dominio in due parti (e qualche volta in tre o quattro parti).

In generale, gli indirizzi americani finiscono con un suffisso che indica il tipo di organizzazione, come ".edu", che significa che il sito è in un college o in un'università. Tra gli altri suffissi americani ci sono:

.com	per le organizzazioni commerciali
.org	per le organizzazioni senza scopo di lucro
.gov e .mil	per le agenzie governative e militari
.net	per le aziende e le organizzazioni che possiedono dei grandi network.

I siti nel resto del mondo tendono ad usare un codice a due lettere che rappresenta il loro paese. Molti hanno senso, come .ca per i siti canadesi, ma ce ne sono alcuni apparentemente strani (o perlomeno che appaiono tali agli americani). I siti svizzeri finiscono per .ch, mentre quelli del Sud Africa finiscono per .za. Solo pochissimi siti statunitensi seguono questa convenzione internazionale (come ad esempio nred.reading.ma.us).

Noterai che i suddetti indirizzi sono tutti in minuscolo. A differenza di quasi tutto quello che riguarda Unix, la maggior parte dei sistemi di e-mail della Rete non dà importanza alla differenza tra minuscolo e maiuscolo, quindi generalmente non devi preoccuparti di scrivere in maiuscolo gli indirizzi e-mail. Ma ahimè, vi sono alcune eccezioni: alcuni siti ad accesso pubblico richiedono lettere maiuscole nei loro user name. Quando hai dei dubbi, chiedi alla persona alla quale vuoi scrivere, o fatti prima mandare un messaggio da lei (tieni sempre presente che l'indirizzo e-mail di una persona si trova generalmente all'inizio

del messaggio). Il nome del dominio, la parte dell'indirizzo dopo il segno @, non deve mai essere scritta in lettere maiuscole.

Si tratta di un sistema semplice che funziona bene, ma, ovviamente, è di vitale importanza che tu possieda e scriva l'indirizzo nel modo più esatto, così come devi comporre esattamente un numero telefonico. Se invii un messaggio a tomg@unm.edu (che è l'Università del New Mexico) mentre volevi invece mandarlo a tomg@umn.edu (l'Università del Minnesota), la tua lettera o ti verrà rispedita senza essere stata consegnata, oppure andrà alla persona sbagliata.

Se il tuo messaggio è ritornato indietro perché impossibile da recapitare (si dice che il messaggio è "bounced back", rimbalzato), riceverai un messaggio dall'aspetto minaccioso dal MAILER-DAEMON (a dispetto del nome, è un programma utile: serve a gestire la posta), con una intestazione dall'aspetto diabolico seguita dal testo del tuo messaggio. Spesso, puoi capire cosa è andato storto guardando le prime linee del messaggio rimbalzato. Oltre al caso di un indirizzo non corretto, è possibile che il tuo host system non abbia l'altro sito nella "mappa" degli altri host system che possiede. Oppure hai provato ad inviare posta ad un altro network, come Bitnet o CompuServe, che ha bisogno di un indirizzamento speciale.

Spesso, capire tutto questo può costare grandi frustrazioni. Ma ricorda il primo comandamento della Rete: Chiedi. Invia un messaggio al tuo amministratore di sistema, che sarà in grado di aiutarti a decifrare il problema.

C'è un tipo di indirizzo che può dare al tuo host system particolari problemi. Due sono i modi principali in cui i sistemi Unix scambiano la posta: uno è chiamato UUCP e nacque con un sistema di indirizzi diverso rispetto al resto della Rete. Molti sistemi UUCP si sono successivamente adeguati al sistema di indirizzi della Rete, ma alcuni siti tradizionalisti ancora utilizzano il loro modello originale che tende ad usare diversi punti esclamativi al suo interno, come questo:

```
uunet!sito!altrosito!amico
```

Il problema per molti host è che i punti esclamativi (conosciuti anche come "bangs") oggi vengono interpretati con un significato particolare dai sistemi più diffusi o dalle interfacce shell utilizzate per lavorare sui computer Unix. Questo significa che indirizzare posta a tali siti (o anche rispondere a messaggi ricevuti da uno di questi) può confondere il povero computer e il tuo messaggio può non venire mai inoltrato. Se questo dovesse succedere, prova a mettere dei "backslash" (il simbolo "\" N.d.T.) davanti ad ogni punto esclamativo, in modo da ottenere un indirizzo che assomigli a questo:

```
uunet\!sito\!altrosito\!amico
```

Ciò significa che, in genere, non puoi rispondere a questo tipo di messaggi battendo una "r" minuscola -- potresti ricevere un messaggio di errore ed in tal caso dovrai creare un messaggio nuovo.

Se vuoi avere un saggio di cosa è possibile fare con l'e-mail, invia un messaggio e-mail a:

```
president@whitehouse.gov
```

Esprimi qualche commento o augurio (o delle lamentele, se credi). Una volta spedito il messaggio, riceverai in breve tempo (da qualche secondo a qualche ora, a seconda dello stato della tua connessione alla Rete) la conferma che il tuo messaggio è stato ricevuto. Se non te la senti di scrivere direttamente al Presidente, prova a inviare il messaggio a:

```
vice-president@whitehouse.gov
```

Il programma "mail" è in realtà molto potente ed è uno standard nella Rete, almeno sui computer Unix. Tuttavia può risultare difficile da usare -- puoi digitare un punto interrogativo per avere una lista dei comandi, ma serviranno a poco se non sei già pratico di Unix. Per fortuna, ci sono un paio di altri programmi di mail più facili da usare.

2.2 ELM -- UN MODO MIGLIORE

Elm è un sistema combinato di mailbox e scrittura di lettere che usa i menu per aiutarti a navigare attraverso la posta. Molti host system basati su Unix ora hanno questo sistema online. Per usarlo, digita

```
elm
```

e premi `invio`. Avrai un menu della tua posta in attesa, assieme ad una lista dei comandi che puoi eseguire, che potrà apparire così:

```
Mailbox is '/usr/spool/mail/adamg' with 38 messages [ELM 2.3 PL11]

1 Sep 1 Christopher Davis (13) here's another message.
2 Sep 1 Christopher Davis (91) This is a message from Eudora
3 Aug 31 Rita Marie Rouvali (161) First Internet Hunt!!! (fwd)
4 Aug 31 Peter Scott/Manage (69) New File <UK077> University of Londo
5 Aug 30 Peter Scott/Manage (64) New File <DIR020> X.500 service at A
6 Aug 30 Peter Scott/Manage (39) New File <NET016> DATAPAC Informatio
7 Aug 28 Peter Scott/Manage (67) Proposed Usenet group for HYTELNET n
8 Aug 28 Peter Scott/Manage (56) New File <DIR019> JANET Public Acces
9 Aug 26 Helen Trillian Ros (15) Tuesday
10 Aug 26 Peter Scott/Manage (151) Update <CWK004> Oxford University OU
```

```
You can use any of the following commands by pressing the first character;
d)delete or u)ndelete mail, m)ail a message, r)eply or f)orward mail, q)uit
To read a message, press <return>. j = move down, k = move up, ? = help
```

[Puoi usare uno qualsiasi dei seguenti comandi, premendone la prima lettera: d) (cancellare), u) (ripristinare), m) (spedire), r) (rispondere), f) (inviare), q) (abbandonare). Per leggere un messaggio, premi `invio`. j = muove in giu', k = muove in su, ? = per l'help]

Le diverse linee mostrano la data in cui hai ricevuto il messaggio, chi l'ha spedito, quante linee è lungo e il suo oggetto.

Se usi l'emulazione VT100 o una simile, puoi muoverti su e giù per il menu con i tasti freccia. Altrimenti, digita il numero della linea del messaggio che vuoi leggere o cancellare e premi `invio`.

Quando leggi un messaggio, questo si ferma ogni 24 linee, invece di scorrere fino alla fine. Premi la barra spaziatrice per leggere la pagina seguente. Puoi digitare una `r` minuscola per rispondere, una `q` od una `i` per tornare al menu (la `i` sta per "index").

Al menu principale, una `m` minuscola seguita da `invio` ti permetterà di iniziare un messaggio. Per cancellare un messaggio, digita una `d` minuscola. Puoi farlo mentre leggi il messaggio. Nel menu, invece, porta il cursore sulla linea che riporta il messaggio che vuoi cancellare e quindi premi `d`.

Quando hai finito con elm, digita una `q` minuscola. Il programma ti chiederà se vuoi davvero cancellare i messaggi che hai contrassegnato. Quindi, ti chiederà se vuoi spostare nel file "received" (ricevuti) qualche messaggio che hai letto ma non hai contrassegnato per la cancellazione. Per adesso, premi il tasto `n`.

Elm presenta un potenziale svantaggio per i principianti. Il text editor che questo sistema chiama in causa quando premi i tasti `r` oppure `m` è di solito un programma chiamato emacs. I fanatici di Unix stravedono per emacs, ma chiunque altro lo considera quasi impossibile da usare. Sfortunatamente (se usi Unix, N.d.T.) non puoi sempre evitare emacs (o vi, un altro editor di testi spesso usato sui sistemi Unix), perciò più avanti parleremo di alcuni comandi basilari che eviteranno di farti impazzire del tutto. Se sei fortunato, comunque, scoprirai che il tuo amministratore di sistema ha installato al posto di emacs il text editor Pico, molto più semplice da usare (ne parleremo nel prossimo paragrafo su Pine).

Se vuoi salvare un messaggio sul tuo computer, digita `s` mentre stai leggendolo oppure quando il cursore è sulla riga corrispondente nella lista dei messaggi. Apparirà un nome di file. Se non ti piace, digita un nuovo nome (non ci sarà bisogno di cancellare usando il tasto backspace). Premi `invio`, ed il messaggio sarà salvato con quel nome di file nella tua "home directory" sul tuo host system. Dopo essere uscito da elm, puoi farne il download (chiedi al tuo amministratore di sistema i dettagli su come fare il download -- e l'upload -- di questi file).

2.3 PINE -- UN MODO ANCORA MIGLIORE.

Pine si basa su elm ma presenta un certo numero di miglioramenti che lo rendono un sistema di posta elettronica ideale per i principianti. Come elm, pine inizia con un menu. Ha anche una funzione "agenda degli indirizzi" (address book) che è comoda in caso di persone con indirizzi e-mail lunghi o complessi. L'opzione A al menu principale ti fa entrare nell'agenda, dove potrai digitare il nome (o il soprannome) della persona seguito dal suo indirizzo. Quindi, quando vorrai inviare un messaggio a questa persona, dovrai solamente digitare il suo nome o il suo soprannome, e pine automaticamente inserirà il suo vero indirizzo. L'agenda consente anche di creare una lista di distribuzione (mailing list). Questa funzione ti permette di inviare lo stesso messaggio ad un certo numero di persone contemporaneamente.

Ciò che differenzia pine è il suo editor di testi, che lo rende molto più simile ai programmi di videoscrittura disponibili per chi usa MS-DOS o Macintosh. Non solo ha un "a capo" automatico (un concetto rivoluzionario, se mai ce n'è stato uno), ma ha anche un controllo ortografico e un comando di ricerca. La cosa migliore di tutte, poi, è che tutti i comandi di cui hai bisogno sono elencati in un breve menu di due righe alla fine di ogni schermata. I comandi appaiono così:

```
^W Where is
```

Il simbolo ^ sta ad indicare il tasto "control" sulla tastiera. Per cercare dove si trova (where is) una particolare parola nel tuo documento devi premere control-W (tenendo premuto il tasto control, batti il tasto W), il che farà sì che ti venga chiesta la parola che vuoi cercare.

Alcuni comandi di pine sono un po' particolari (control-V per "page down" per esempio): ciò dipende dal fatto che pine deriva da una variante del text editor emacs (che è estremamente particolare). Ma ripeto, tutti i comandi di cui hai bisogno sono elencati su quelle due righe del piccolo menu, così non ci vorrà più di un paio di secondi per trovare quello giusto.

Per usare pine, digita

```
pine
```

alla linea di comando e premi invio.

2.4 SMILEY (FACCINE)

Quando sei impegnato in una discussione online, non puoi vedere quei sorrisi e quei gesti che una persona fa in una conversazione dal vivo per mostrare che sta solamente scherzando. Online, non c'è nessuna possibilità di un linguaggio del corpo. Quindi quello che per te è divertente può esser preso come un insulto da qualcun altro. Per tentare di evitare le incomprensioni, che possono sfociare in aspre dispute, noi abbiamo gli smiley (faccine). Piega la testa a sinistra e guarda il seguente simbolo :-). O semplicemente :) . Questo è lo "smiley" di base. Usalo per indicare alla gente di non prendere troppo sul serio il commento che hai appena fatto. Si disegna uno smiley digitando i due punti, un segno meno ed una parentesi tonda chiusa. Alcuni preferiscono usare la parola "grin" (sorriso), di solito in questa forma:

```
<grin>
```

Qualche volta, potrai trovarlo come *grin* o solamente <g> per brevità.

Altri smiley includono:

```
; -)      Strizza l'occhio;
: - (      Deluso, dispiaciuto;
: -O      Sorpreso;
8 -)      Con occhiali;
=| : -) =  Abramo Lincoln.
```

Ok, forse gli ultimi due sono inventati :-)

2.5 INVIARE E-MAIL AD ALTRE RETI

C'è un certo numero di reti di computer che non sono direttamente parte di Internet ma che sono ora connesse attraverso dei "gateway" che permettono lo scambio di posta elettronica. Ecco una lista di alcuni dei più grandi network, dei modi per inviarvi della posta e di riceverne dai loro utenti:

□ America Online

Togli tutti gli spazi dal nome dell'utente ed aggiungi "@aol.com" per ottenere

```
utente@aol.com
```

Gli utenti di America Online che vogliono inviarti della posta devono solamente mettere il tuo indirizzo Internet nel campo "to:" prima di comporre il messaggio.

□ ATTMail

Invia il tuo messaggio all'indirizzo `utente@attmail.com`.

Da ATTMail, un utente deve spedirti la posta in questa forma:

```
internet!dominio!utente
```

Quindi se il tuo indirizzo è `nancyr@world.std.com`, il tuo corrispondente invierà il messaggio per te a:

```
internet!world.std.com!nancyr
```

□ Bitnet

Gli utenti di Bitnet (NetNorth in Canada o EARN in Europa) hanno sempre l'indirizzo nella forma:

```
IZZY@INDVMS
```

Se sei fortunato, tutto ciò che dovrai fare per inviare posta a questo indirizzo è aggiungere "bitnet" alla fine, così da avere:

```
izzy@indvms.bitnet
```

Qualche volta, tuttavia, la posta mandata a questo tipo di indirizzo rimbalza indietro, perché gli indirizzi Bitnet non sempre si traducono bene nella forma Internet. Se questo accade, puoi inviare la posta attraverso uno dei due gateway Internet/Bitnet. Prima di tutto, cambia l'@ (at) nell'indirizzo in un %, così da ottenere:

```
nomeutente%sito.bitnet
```

Quindi aggiungi:

```
@vm.marist.edu
```

oppure

```
@cunyvm.cuny.edu
```

in modo da ottenere, rimanendo nell'esempio precedente:

```
izzy%indvms.bitnet@vm.marist.edu
```

oppure

```
izzy%indvms.bitnet@cunyvm.cuny.edu
```

Per gli utenti Bitnet le cose sono più facili. Possono di solito inviare la posta direttamente al tuo indirizzo e-mail senza doverla trattare. Quindi invia loro il tuo indirizzo e saranno a posto.

□ CompuServe

Gli utenti di CompuServe hanno un indirizzo numerico, in questa forma: 73727,545. Per inviare posta ad un utente di CompuServe, trasforma la virgola in un punto ed aggiungi "@compuserve.com"; per esempio:

```
73727.545@compuserve.com.
```

Nota che molti utenti di CompuServe devono pagare degli extra per ricevere posta da Internet.

Se conosci un utente di CompuServe che vuole inviarti posta, digli che quello che deve fare è scrivere GO MAIL (cioè entrare nel servizio di posta elettronica) e poi creare un messaggio. Nell'area dell'indirizzo, al posto di un numero CompuServe, deve digitare il tuo indirizzo nella forma:

```
INTERNET:TuoID@TuoIndirizzo.
```

Per esempio, INTERNET:adamg@world.std.com.

□ Delphi

Per inviare posta ad un utente Delphi, la forma è nomeutente@delphi.com.

□ Fidonet

Per inviare posta a persone che usano una BBS Fidonet, hai bisogno del nome che usano per collegarsi al loro sistema e del loro "numero di nodo". Gli indirizzi dei nodi Fidonet consistono in tre numeri, in questa forma: 1:322/190. Il primo numero dice in quale zona geografica si trova la BBS (1 rappresenta gli USA ed il Canada, 2 l'Europa ed Israele, 3 l'Asia, 4 il Sud America). Il secondo numero rappresenta il network della BBS, mentre il numero finale è il numero "FidoNode" della BBS in quel network. Se il tuo corrispondente ti dà solamente due numeri (per esempio, 322/190), significa che il sistema è nella zona 1.

Ora passiamo a vedere il trucco. Devi invertire i numeri ed aggiungervi le lettere f, n e z (che stanno per "FidoNode", "network", e "zone"). Per esempio, l'indirizzo precedente diventa

```
f190.n322.z1.
```

Ora aggiungi "fidonet.org" alla fine, così da avere f190.n322.z1.fidonet.org. Quindi aggiungi "Nome.Cognome@", così da avere

```
Nome.Cognome@f190.n322.z1.fidonet.org
```

Nota il punto tra il nome ed il cognome. Inoltre, alcuni paesi ora hanno la propria dorsale (backbone) Fidonet, che può influire sul modo di scrivere l'indirizzo.

Salute!

Il processo inverso è totalmente differente. Per prima cosa, la persona in questione deve avere accesso all'area "net mail" della propria BBS e conoscere l'indirizzo Fidonet del suo gateway locale Fidonet/UUCP (il suo sysop [system operator] dovrebbe conoscerlo). Il tuo corrispondente Fidonet deve scrivere nel campo "to:" del messaggio net-mail il nome "UUCP" (e non il tuo nome). Nel campo del numero di nodo, dovrà digitare il numero di nodo del gateway Fidonet/UUCP (se il gateway system è nello stesso network regionale del suo sistema, sarà sufficiente indicare l'ultimo numero, per esempio, 390 al posto di 322/390). Quindi, la prima linea del messaggio deve essere il tuo indirizzo Internet, seguito da una linea vuota. Dopo di ciò, l'utente può scrivere il messaggio e spedirlo.

A causa del modo in cui Fidonet trasmette la posta, un messaggio può impiegare un giorno o due prima di essere consegnato in entrambe le direzioni. Dato che molti sistemi Fidonet sono attivati per hobby, si considera buona educazione chiedere al sysop del gateway il permesso se si ha intenzione di far passare una grande quantità di posta avanti ed indietro. Messaggi di natura commerciale sono proi-

biti (anche se si tratta di qualcosa che l'altra persona ha richiesto). Inoltre, c'è da ritenere molto probabile che qualcuno che non è il destinatario legga i tuoi messaggi.

□ GEnie

Per inviare posta ad un utente di GEnie, aggiungi "@genie.geis.com" alla fine del nome utente GEnie, per esempio:

```
walt@genie.geis.com
```

□ MCIMail

Per inviare posta a qualcuno che abbia un account MCIMail, aggiungi "@mcimail.com" alla fine del suo nome o indirizzo numerico. Per esempio:

```
555-1212@mcimail.com  
oppure  
jsmith@mcimail.com
```

Nota che se ci sono diversi utenti di MCIMail con questo nome, riceverai un messaggio da MCI che ti darà i loro nomi ed indirizzi numerici. Dovrai individuare quello che cerchi e inviare di nuovo il messaggio.

Da MCI, un utente deve digitare:

```
Tuo Nome (EMS)
```

al prompt "To:". Al prompt EMS, lui o lei dovrà digitare

```
internet
```

seguito dal tuo indirizzo Internet al prompt "Mbx:".

□ Prodigy

```
UserID@prodigy.com.
```

Nota che gli utenti di Prodigy devono pagare un extra per l'e-mail Internet.

2.6 SETTE COMANDI UNIX DI CUI NON PUOI FARE A MENO

Se ti colleghi alla Rete per mezzo di un sistema Unix, prima o poi ti troverai a dover fare i conti con Unix stesso. Per fortuna o per sfortuna, la maggior parte dei sistemi Unix non fa da scudo fra te e il lavoro interno del sistema -- se vuoi copiare un messaggio Usenet in un file, per esempio, dovrai pur usare qualche comando Unix se vuoi fare qualcosa con quel file.

Come MS-DOS, Unix è un sistema operativo - dice al computer come fare certe cose. Ora, anche se Unix ha la reputazione di essere più complesso di MS-DOS, nella maggior parte dei casi pochi comandi semplici e basilari saranno tutto ciò di cui avrai bisogno.

Se il tuo computer usa MS-DOS o PC-DOS, i concetti di base ti saranno molto familiari -- ma attento al comando `cd`, che lavora abbastanza diversamente dall'omonimo comando DOS, al punto da farti dare di matto. Inoltre, a differenza di MS-DOS, Unix è sensibile alle maiuscole -- se digiti i comandi o i nomi delle directory nel modo sbagliato, riceverai un messaggio d'errore.

Se sei abituato a lavorare su un Mac, dovrai tener presente che Unix immagazzina i file in "directory" piuttosto che in "cartelle". Le directory di Unix sono organizzate come i rami di un albero. Alla base c'è la directory "radice" (root), con sotto-directory che si ramificano da questa (e le sotto-directory

possono avere delle altre sotto-directory). L'equivalente Mac di una sotto-directory Unix è una cartella contenente un'altra cartella.

cat Quasi equivalente al comando MS-DOS "type". Per fare una pausa dopo ogni schermata, digita:

```
cat file | more
```

dove "file" è il nome del file che vuoi vedere (e | è il simbolo che assomiglia a "due punti" schiacciati). Premendo control-C verrà interrotta la visualizzazione. In alternativa, puoi digitare:

```
more file
```

per raggiungere lo stesso risultato. Puoi anche usare cat per scrivere o fare l'upload di un file di testo al tuo nome o alla tua home directory (simile al comando MS-DOS "copy con"). Se digiti:

```
cat>test
```

inizi un file chiamato "test". Puoi anche scrivere qualcosa di semplice (non è possibile fare l'editing dopo che hai finito una riga e premuto `invio` alla fine di ogni riga) o caricare qualcosa in questo file usando il protocollo ASCII del tuo software di comunicazione. Per chiudere il file, premi control-D.

cd Il comando per cambiare directory. Per spostarti dalla tua directory attuale ad un'altra, digita:

```
cd directory
```

e premi `invio`. A differenza di MS-DOS, che usa \ per indicare una sottodirectory (per esempio: \stuff\text), Unix usa / (per esempio: /stuff/text). Quindi per spostarti dalla tua directory attuale alla sottodirectory stuff/text, dovrai digitare:

```
cd stuff/text
```

e quindi premere `invio`. Come in MS-DOS, non hai bisogno del primo backslash (\) se la sottodirectory segue la directory dove ti trovi. Per muoverti indietro nell'albero delle directory, dovrai digitare:

```
cd ..
```

seguito da `invio`. Nota lo spazio tra cd ed i due punti -- è qui che gli utenti di MS-DOS perdono davvero le staffe.

cp Copia un file. La sintassi è:

```
cp file1 file2
```

questo copierà il file1 nel file2 (o sovrascriverà al file2 il file1).

ls Questo comando, quando è seguito dall'`invio`, ti dice "cosa" c'è nella directory, similmente al comando DOS dir, ma in ordine alfabetico.

```
ls | more
```

fermerà la lista ogni 24 linee -- il che risulta utile se nella directory ci sono molte cose. Il comando `ls` semplice non mostra i file "nascosti" come ad esempio il file `.login` che controlla come il tuo sistema interagisce con Unix. Per vedere questi file, digita:

```
ls -a oppure ls -a | more
```

`ls -l` mostra la grandezza di ogni file in byte e ti dice quando ciascuno è stato creato o modificato.

mv Simile ai comandi MS-DOS "rename" e "move".

```
mv file1 file2
```

rinominerà il file1 come file2, Il comando può essere usato per muovere i file attraverso le directory.

```
mv file1 News
```

sposterà il file1 nella tua directory News.

rm Cancella un file. Digita

```
rm filename
```

e premi `invio` (ma attenzione: una volta premuto `invio`, il file è sparito per sempre).

Caratteri Jolly:

* Quando cerchi, copi o cancelli i file, puoi usare le "wildcards" (Caratteri Jolly) quando non sei sicuro del nome esatto del file.

```
ls man*
```

troverebbe i seguenti file: `manual`, `manual.txt`, `man-o-man`.

? Usa un punto interrogativo quando sei sicuro di tutto a parte uno o due caratteri. Per esempio:

```
ls man?
```

troverebbe un file chiamato `mane`, ma non uno chiamato `manual`.

2.7 QUANDO QUALCOSA NON VA

□ *Invi un messaggio ma ricevi un messaggio dall'aspetto sinistro da MAILER-DAEMON che contiene decine di linee di computerese seguite dal tuo messaggio.*

Spesso da qualche parte in quelle linee puoi trovare un indizio su cosa è andato storto. Potresti aver fatto un errore nel digitare l'indirizzo e-mail. Il sito al quale avevi inviato il messaggio potrebbe essere down per manutenzione o per qualche problema. Potresti aver usato la "traduzione" sbagliata per la posta diretta ad un network non-Internet.

□ *Chiami l'editor di testi del tuo host system per scrivere un messaggio o rispondere ad un altro e non riesci ad uscirne.*

Se è emacs, prova `control-X`, `control-C` (in altre parole, premi il tasto `control` ed il tasto X contemporaneamente, seguito da `control` e C). Se va di male in peggio, puoi riagganciare.

□ *In elm, hai premuto accidentalmente il tasto D per un messaggio che volevi salvare.*
Digita il numero del messaggio, premi `invio` e quindi U, che recupererà il messaggio. Tutto questo funziona solamente prima di uscire da Elm; una volta usciti, il messaggio è perduto.

□ *Provi a caricare in un messaggio che stai preparando in Elm o Pine un messaggio ASCII che hai scritto sul tuo computer ed ottieni una serie di parentesi chiuse, M, K e L maiuscole ed alcuni caratteri strani.*

Che tu ci creda o no, il tuo messaggio in realtà dovrebbe arrivare con l'aspetto giusto; tutta l'immondizia è temporanea e riflette i problemi che alcuni text processor Unix hanno con gli upload ASCII. Effettuare l'upload ti richiederà più tempo. Un modo per evitare ciò è richiamare il programma "mail", che non produrrà alcun carattere strano quando vorrai inserire un file di testo nel messaggio. Un'altra maniera (che è migliore se il tuo messaggio preparato è una risposta ad un messaggio di qualcuno), è quella di creare un file di testo sul tuo host system, per esempio con cat:

```
cat>file
```

e quindi caricare il tuo testo in questo file. Quindi, in elm o pine, puoi inserire il messaggio con un semplice comando (control-R in pine, ad esempio); solo che questa volta non vedrai tutti quei caratteri estranei.

□ *Non hai svuotato la tua mailbox Elm per un po' di tempo e accidentalmente batti "y" invece di battere "n" (o viceversa) quando esci ed ora tutti i tuoi messaggi sono scomparsi.*

Il sistema ha spostato tutti i tuoi messaggi in un file chiamato received nella tua directory Mail. Per riaverli indietro, richiama elm e premi il tasto c: ti verrà chiesto in quale cartella (folder) vuoi spostarti. Scrivi

```
=received
```

e premi invio. Vedrai le stesse domande che ti vengono proposte all'uscita di elm. Quando avrai finito di rispondere, otterrai un menu con tutti i messaggi della cartella "ricevuti". A questo punto puoi rispondere, cancellare, ecc. normalmente.

Capitolo 3: USENET I

3.1 L'ABBEVERATOIO GLOBALE

Immagina una conversazione che si protrae per un periodo di ore e di giorni, come se le persone si lasciassero messaggi e risposte su una bacheca. Oppure immagina l'equivalente elettronico di un "talk-show" radiofonico al quale tutti possano partecipare inserendo il loro gettone e nel quale nessuno sia mai in attesa.

A differenza della posta elettronica, che di solito è "uno-a-uno," Usenet è "molti-a-molti." Usenet è quel punto di incontro internazionale in cui ci si ritrova per incontrare i propri amici, si discute degli avvenimenti del giorno, ci si tiene al passo con le novità sui computer o si parla di qualsiasi cosa venga in mente. Irrompere in una discussione Usenet può essere una esperienza liberatoria. Nessuno sa come siamo o come suona la nostra voce, nessuno conosce la nostra età, quale sia la nostra formazione. Siamo giudicati solamente sulla base delle nostre parole, della nostra capacità di esprimere un'opinione.

Per molte persone Usenet E' la Rete: viene spesso confusa con Internet, in realtà è un sistema completamente separato. Tutti i siti Internet POSSONO fornire Usenet, ma lo stesso possono fare anche siti non-Internet, dalle più sofisticate macchine Unix alle piccole banche dati amatoriali che girano su vecchi cloni degli XT o Apple II.

Tecnicamente parlando, i messaggi Usenet vengono distribuiti nel mondo da calcolatore a calcolatore attraverso uno dei tanti protocolli di Rete. Un calcolatore memorizza tutti i suoi messaggi Usenet in un posto al quale chiunque abbia un "account" su quella macchina può accedere. In questo modo, indipendentemente da quante persone leggono di fatto un messaggio, è sufficiente che ciascun calcolatore abbia una sola copia di quel messaggio. Molti dei calcolatori "parlano" regolarmente con diversi altri calcolatori così da garantirsi nel caso che qualcuno dei collegamenti cada per una qualche ragione. Quando due calcolatori si collegano, fondamentalmente confrontano le loro informazioni su quali messaggi Usenet posseggono. Se un qualsiasi messaggio risulta mancante in un calcolatore, gli viene trasmesso dall'altro e viceversa. Dal momento che sono computer, non hanno problemi a fare migliaia, perfino milioni, di questi confronti al giorno.

Sì, milioni. Perché Usenet è enorme. Ogni giorno gli utenti di Usenet pompano più di cento milioni di caratteri nel sistema -- grosso modo l'equivalente di una enciclopedia. Ovviamente nessuno può star dietro a questo immenso flusso di messaggi. Vediamo come trovare conferenze e discussioni che ci possano interessare.

L'elemento base di Usenet è il "newsgroup" (gruppo) che è un insieme di messaggi sul medesimo tema (su altre reti ciò potrebbe essere chiamato conferenza, forum, "bboard" o gruppo di interesse specifico). Attualmente ci sono più di novemila "newsgroup" in svariate lingue che coprono ogni argomento possibile, dall'arte alla zoologia, dalla fantascienza al Sud Africa (non tutti i sistemi ricevono tutti i newsgroup, però).

Alcuni sistemi ad accesso pubblico, specialmente quelli che funzionano attraverso dei menu, tentano di rendere più facile l'uso di Usenet suddividendone i "newsgroup" in diverse grandi categorie. Scegliendone una ci è data la lista dei gruppi di quella categoria. Basta allora scegliere il gruppo che ci interessa e cominciare a leggere.

Altri sistemi permettono di compilare una "lista di lettura" ("reading list") personale così da vedere solo i messaggi delle conferenze che ci interessano. In entrambi i casi le conferenze sono organizzate in una gerarchia ideata nei primi anni ottanta. I nomi dei "newsgroup" cominciano con il nome (abbreviato) di uno tra una serie di argomenti generali. Ad esempio, i gruppi il cui nome comincia per "comp." si interessano di argomenti relativi ai computer.

Questi identificativi di argomenti più generali sono seguiti da una serie di nomi di argomenti via via più specifici (ad esempio, i gruppi il cui nome comincia con "comp.unix" si limitano alla discussione su Unix).

Le gerarchie principali sono:

bionet	La ricerca nel campo biologico
bit.listserv	Conferenze che sono nate come "mailing list" Bitnet
biz	Affari

comp	Tutto quello che riguarda i computer
misc	Discussioni che non rientrano negli argomenti degli altri gruppi
news	Notizie su Usenet stessa
rec	Hobby, giochi e svago
sci	Scienze diverse dalla ricerca biologica
soc	Gruppi "sociali", spesso correlati per etnia
talk	Politica ed argomenti affini
alt	Argomenti controversi ed inconsueti; non si trova in tutti i siti.

In aggiunta, diversi host system hanno dei "newsgroup" per una particolare città, per uno stato o per una zona (per esempio, "ghost.misc" è il gruppo in cui gli studenti di Scienze dell'Informazione dell'Università di Milano si scambiano informazioni sui sistemi di calcolo del dipartimento e più in generale su argomenti di interesse comune; nel gruppo, in generale, si fa uso della lingua italiana: è un "newsgroup" locale del Dipartimento di Scienze dell'Informazione, N.d.T.). Un altro esempio: ne.housing è un newsgroup in cui gli abitanti del New England cercano appartamenti. Un numero crescente di calcolatori ha i gruppi K12 che sono gruppi rivolti a studenti ed insegnanti delle scuole elementari e secondarie. Infine, alcuni siti supportano i newsgroup "clari", un servizio commerciale che consiste in notizie d'agenzia e in un servizio di "news online" unico (vedi anche il Capitolo 11).

3.2 NAVIGARE PER USENET CON nn

Come tuffarsi nel mezzo di Usenet? Come accennato, in alcuni sistemi tutto avviene attraverso dei menu -- è sufficiente andare avanti scegliendo una voce all'interno di una lista fino ad ottenere il "newsgroup" che desideriamo e quindi impartire il comando di lettura. Sui sistemi Unix, tuttavia, bisogna usare un programma per leggere le "news" ("newsreader"). Due tra i più conosciuti sono rn (che sta per "read news") ed nn (che sta per "no news", visto che si pensa che sia più facile da usare). Per i principianti la scelta migliore potrebbe essere nn perché si basa sui menu: nn ci presenta una lista di articoli appartenenti a una data conferenza, dalla quale possiamo scegliere quelli che desideriamo leggere. Per provarlo basta collegarsi al proprio host system ed alla linea di comando digitare:

```
nn news.announce.newusers
```

e premere invio. Dopo qualche secondo dovresti vedere qualcosa come:

```
Newsgroup: news.announce.newusers           Articles: 22 of 22/1 NEW

a Gene Spafford      776  Answers to Frequently Asked Questions
b Gene Spafford      362  A Primer on How to Work With the Usenet Community
c Gene Spafford      387  Emily Postnews Answers Your Questions on Netiquette
d Gene Spafford      101  Hints on writing style for Usenet
e Gene Spafford       74  Introduction to news.announce
f Gene Spafford      367  USENET Software: History and Sources
g Gene Spafford      353  What is Usenet?
h taylor             241  A Guide to Social Newsgroups and Mailing Lists
i Gene Spafford      585  Alternative Newsgroup Hierarchies, Part I
j Gene Spafford      455  >Alternative Newsgroup Hierarchies, Part II
k David C Lawrenc    151  How to Create a New Newsgroup
l Gene Spafford      106  How to Get Information about Networks
m Gene Spafford      888  List of Active Newsgroups
n Gene Spafford      504  List of Moderators
o Gene Spafford     1051  Publicly Accessible Mailing Lists, Part I
p Gene Spafford     1123  Publicly Accessible Mailing Lists, Part II
q Gene Spafford     1193  >Publicly Accessible Mailing Lists, Part III
r Jonathan Kamens    644  How to become a USENET site
s Jonathan Kamen    1344  List of Periodic Informational Postings, Part I
```

```
-- 15:52 -- SELECT -- help:? -----Top 85%-----
Explanatory postings for new users. (Moderated)
```

Ovviamente questo è un buon gruppo per cominciare l'esplorazione di Usenet! Ecco cosa significano tutte queste linee: la prima lettera di ciascuna linea è la lettera da digitare per leggere quel particolare "articolo" (è logico che un "newsgroup" abbia "articoli"); dopo la lettera c'è il nome della persona che ha scritto quell'articolo, seguito dalla lunghezza dell'articolo in linee e dall'argomento dell'articolo. In fondo, puoi vedere l'ora locale sulla macchina cui accedi, quello che stai facendo in questo momento (cioè SELECTing, SCEGLIERE, un articolo), quale tasto premere per avere aiuto (il tasto "?") e quanti articoli di questo "newsgroup" puoi vedere in questa schermata. Con "(moderated)" si intende che questo gruppo ha un moderatore che è l'unico che può "inserire" direttamente gli articoli nel gruppo. Ciò di solito riguarda gruppi di questo tipo, che contengono articoli di informazione di base, oppure i "digest" (raccolte scelte), che sono sostanzialmente delle riviste "online" (su questo argomento diremo qualcosa di più fra breve).

Immagina di essere particolarmente interessato a ciò che "Emily Postnews" dice sul comportamento più opportuno su Usenet. Premi allora il tasto c ("c" minuscola!) e la linea sarà evidenziata. Se vuoi leggere qualcos'altro, premi il tasto corrispondente, e se vuoi vedere cosa c'è nella schermata di articoli successiva, premi invio o la barra spaziatrice.

Ma tu sei impaziente di procedere e vuoi leggere l'articolo adesso. Il comando di nn per questa operazione è la Z (maiuscola). Digitala e dovresti vedere qualcosa di simile:

```
Gene Spafford: Emily Postnews Answers Your Questions on NetiquetteSep 92 04:17
Original-author: brad@looking.on.ca (Brad Templeton)
Archive-name: emily-postnews/part1
Last-change: 30 Nov 91 by brad@looking.on.ca (Brad Templeton)
```

```
**NOTE: this is intended to be satirical.  If you do not recognize
it as such, consult a doctor or professional comedian.  The
recommendations in this article should be recognized for what
they are -- admonitions about what NOT to do.
```

"Dear Emily Postnews"

Emily Postnews, foremost authority on proper net behaviour,
gives her advice on how to act on the net.

=====

Dear Miss Postnews: How long should my signature be? -- verbose@noisy

A: Dear Verbose: Please try and make your signature as long as you
-- 09:57 --.announce.newusers-- LAST --help:?--Top 4%--

Le prime linee costituiscono l'intestazione del messaggio (header), molto simile a quella dei messaggi di posta elettronica. Poi viene l'inizio del messaggio. L'ultima linea riporta ancora l'ora, il nome del gruppo (o comunque una sua parte) la posizione occupata da questo messaggio nella pila dei nostri messaggi, come ottenere aiuto e quanta parte del messaggio è sullo schermo. Se vuoi continuare a leggere questo messaggio basta premere la barra spaziatrice (non il tasto invio!) per avere la prossima schermata e così via fino alla fine. Una volta finito si ritorna al menu del "newsgroup". Per adesso premiamo Q (maiuscola questa volta), che ci fa uscire da nn e ci riporta alla linea di comando del nostro host system.

Per dare un'occhiata ad un altro gruppo interessante, digita:

```
nn comp.risks
```

e premi invio. Anche questo gruppo è moderato. Questa volta si tratta di un "digest" di tutti i modi più divertenti e terrificanti in cui i computer e le persone che li usano possono sbagliare. Come prima si possono leggere gli articoli selezionandone la lettera. Se sei nel bel mezzo di un articolo e vuoi saltare al seguente basta premere il tasto n.

Adesso è il momento di cercare un gruppo che sia di particolare interesse per te. I sistemi Unix che usano nn usano un programma chiamato nngrep (mai avuta la sensazione che Unix non sia stato interamente scritto in inglese?) che ti permette di scorrere i "newsgroup". Esci da nn e alla linea di comando digita il comando:

```
nngrep word
```

in cui "word" è l'argomento al quale sei interessato. Se hai un Macintosh puoi tentare con:

```
nngrep mac
```

e otterrai qualcosa di simile:

```
alt.music.machines.of.loving.grace
alt.religion.emacs
comp.binaries.mac
comp.emacs
comp.lang.forth.mac
comp.os.mach
comp.sources.mac
comp.sys.mac.announce
comp.sys.mac.apps
comp.sys.mac.comm
comp.sys.mac.databases
comp.sys.mac.digest
comp.sys.mac.games
comp.sys.mac.hardware
comp.sys.mac.hypercard
comp.sys.mac.misc
comp.sys.mac.programmer
comp.sys.mac.system
comp.sys.mac.wanted
gnu.emacs.announce
gnu.emacs.bug
gnu.emacs.gnews
gnu.emacs.gnus
gnu.emacs.help
gnu.emacs.lisp.manual
gnu.emacs.sources
gnu.emacs.vm.bug
gnu.emacs.vm.info
gnu.emacs.vms
```

Nota come alcuni di questi gruppi hanno a che vedere coi Macintosh mentre altri non hanno nulla a che fare con essi; nngrep non è un comando perfetto. Se vuoi una lista di TUTTI i gruppi disponibili nel tuo host system digita:

```
nngrep -a |more
```

oppure:

```
nngrep -a |pg
```

e premi `invio` (la scelta di uno dei due comandi dipende dal particolare Unix usato sul tuo host; se uno non funzionasse, prova l'altro). L'uso di "`| more`" o di "`| pg`" non è necessario, ma se non li metti la lista dei gruppi continuerà a scorrere sullo schermo invece di fermarsi ogni 24 linee. Se sei all'interno di nn la stessa lista puoi ottenerla premendo una `Y` (maiuscola).

Scrivere "nn newsgroup" per ogni newsgroup può essere stancante dopo un po'. Quando usi nn il computer guarda in un file ".newsrsc". Si tratta fondamentalmente di una lista di tutti i gruppi disponibili nel sistema insieme ad una nota che ricorda (automaticamente) quali gruppi e quali articoli hai già let-

to. Puoi anche usare questo file per creare una lista di lettura (reading list) che mette in evidenza ciascun newsgroup al quale vuoi iscriverti (subscribe). Per provare, digita

```
nn
```

senza alcun nome di gruppo, e premi `invio`.

Sfortunatamente si comincerà con un file `.newsrc` che ti avrà iscritto a tutti i gruppi sul tuo host system! Per cancellare un gruppo dalla tua lista di lettura basta premere una U (maiuscola) mentre il menu ad esso relativo è sullo schermo. Il sistema ti chiederà se sei sicuro di voler annullare l'iscrizione. Se rispondi con Y (cioè "sì") verrai eliminato da quel gruppo e portato nel gruppo successivo.

Con tanti host system che supportano migliaia di newsgroup, tutto ciò richiederebbe una vita intera!

Per fortuna ci sono un paio di modi più semplici per fare questa stessa cosa. Entrambi richiedono di modificare il file `".newsrc"` con un editor di testi o word processor. Nel file `".newsrc"` ciascun gruppo occupa una linea in cui compaiono il nome del gruppo, un punto esclamativo o due punti ed un intervallo numerico. I gruppi con i due punti sono quelli a cui sei iscritto; quelli con il punto esclamativo sono quelli a cui non sei iscritto. Per ricominciare da zero, devi dunque trasformare tutti i due punti in punti esclamativi.

Se sai usare Emacs o vi, richiama il file `".newsrc"` (magari dopo averne fatto una copia, non si sa mai) e adopera la funzione di "cerca-e-sostituisci" (search-and-replace) per operare il cambiamento.

Se non ti trovi bene con questi editor di testi puoi scaricare con il modem il file `".newsrc"`, modificarlo nel tuo computer di casa e poi ricaricarlo così modificato nell'host system. Prima di scaricarlo a casa, però, devi fare un paio di cose. Una è digitare:

```
cp .newsrc temprc
```

e premere `invio`. Scaricherai quindi il file `"temprc"` (nota che il nome non inizia con un punto -- alcuni computer, come quelli che usano MS-DOS, non permettono che il nome dei file cominci con un punto). Dopo aver scaricato a casa il file, aprilo con il word processor che preferisci e usa la sua funzione di search-and-replace per cambiare i punti esclamativi in due punti o viceversa. Fai attenzione a non cambiare nient'altro! Salva il documento in formato ASCII o in formato testo. Richiama l'host system. Alla linea di comando digita:

```
cp temprc temprc1
```

e premi `invio`. Questo nuovo file ti servirà da copia di riserva (backup) del file `".newsrc"` nel caso che qualcosa non funzioni. Fai l'upload del file `"temprc"`. Questo andrà a sovrapporsi al vecchio file `"temprc"`. Adesso digita:

```
cp temprc .newsrc
```

e premi `invio`. Adesso la tua "lavagna" è pulita e puoi cominciare a creare una lista di lettura.

La prima volta che entri in un newsgroup potresti trovarvi decine, se non centinaia di articoli. Se vuoi partire da zero, batti una J maiuscola: questo contrassegna tutti gli articoli di quel newsgroup come "già letti", e la prossima volta che entrerai nella conferenza vedrai solo i messaggi scritti dall'ultima volta che vi sei entrato.

3.3 I COMANDI DI nn

Per segnare uno specifico articolo da leggere digita la lettera (minuscola) vicina. Per segnare un articolo e tutte le sue risposte digita invece la lettera ed un asterisco. Ad esempio:

```
a*
```

Per togliere il contrassegno di selezione da un articolo digita la lettera (sempre minuscola) vicina ad esso.

- C** Cancella (in tutti i siti del mondo) un articolo che hai scritto. Ogni articolo scritto su Usenet ha un identificatore unico (ID number). Premendo la C maiuscola spedisce un nuovo messaggio che dice agli host system che lo ricevono di cercare il tuo messaggio precedente e di cancellarlo.
- F** Per spedire una risposta pubblica (follow-up). Se la selezioni mentre sei ancora sulla pagina del gruppo, ti chiede a quale articolo vuoi rispondere. Se la selezioni in uno specifico articolo risponderà a quello. In entrambi i casi ti verrà chiesto se vuoi includere il testo dell'articolo originale nel tuo. Attenzione: viene lanciato l'editor di testi che hai di default.
- N** Ti porta nel gruppo successivo, fra quelli a cui sei iscritto, che abbia articoli che non hai ancora letto.
- P** Ti porta nel gruppo precedente, fra quelli a cui sei iscritto, che abbia articoli che non hai ancora letto.
- G news.group** Ti porta ad un newsgroup specifico. Puoi usarlo per iscriverti ad un nuovo newsgroup. Premendo G si ottiene un sottomenu:
- u** Ti porta nel gruppo e ti mostra solo gli articoli non ancora letti.
 - a** Ti porta nel gruppo e ti mostra tutti gli articoli, anche quelli già letti.
 - s** Ti mostra solo gli articoli con un oggetto specifico.
 - n** Ti mostra solo gli articoli scritti da una certa persona.
- M** Spedisce a qualcuno una copia dell'articolo che stai leggendo. Ti viene chiesto l'indirizzo di posta elettronica del destinatario e se vuoi aggiungere commenti tuoi all'articolo prima di spedirlo. Come F, lancia l'editor di default.
- :post** Spedisce un articolo. Ti viene chiesto il nome del gruppo.
- Q** Esce da nn.
- U** Ti fa revocare l'iscrizione al gruppo in cui sei.
- R** Risponde ad un articolo via posta elettronica.
- spazio** Premere la barra spaziatrice mostra la successiva pagina di articoli.
- X** Se hai selezionato degli articoli te li fa vedere e ti porta nel successivo gruppo in cui ci siano degli articoli ancora da leggere. Se non hai selezionato nessun articolo, segna tutti gli articoli come "già letti" e ti porta nel successivo gruppo in cui ci siano degli articoli ancora da leggere.
- =parola** Trova e segna tutti gli articoli del gruppo che abbiano una specifica parola nella linea dell'oggetto (quella con la dicitura "Subject:"), ad esempio:
=modem
- Z** Mostra subito gli articoli selezionati e torna poi al newsgroup corrente.
- ?** Mostra una schermata di aiuto.

- < Ti porta alla pagina precedente del gruppo.
- > Ti porta alla pagina successiva del gruppo.
- \$ Ti porta all'ultima pagina dell'articolo.
- ^ Ti porta alla prima pagina dell'articolo.

3.4 USARE rn

Alcuno preferiscono questo lettore di news più vecchio. Se digitiamo

```
rn news.announce.newusers
```

alla linea di comando del nostro host system, vedremo qualcosa del tipo:

```
***** 21 unread articles in news.announce.newusers--read now? [ynq]
```

cioè:

```
***** 21 articoli non ancora letti nel gruppo news.announce.newusers-- vuoi leggerli adesso? [si' no fine]
```

Se premi il tasto Y il primo articolo apparirà sullo schermo. Se prima vuoi vedere quali articoli sono disponibili, basta premere il tasto = per ottenere qualcosa del tipo:

```
152 Introduction to news.announce
153 A Primer on How to Work With the Usenet Community
154 What is Usenet?
155 Answers to Frequently Asked Questions
156 Hints on writing style for Usenet
158 Alternative Newsgroup Hierarchies, Part I
159 Alternative Newsgroup Hierarchies, Part II
160 Emily Postnews Answers Your Questions on Netiquette
161 USENET Software: History and Sources
162 A Guide to Social Newsgroups and Mailing Lists
163 How to Get Information about Networks
164 How to Create a New Newsgroup
169 List of Active Newsgroups
170 List of Moderators
171 Publicly Accessible Mailing Lists, Part I
172 Publicly Accessible Mailing Lists, Part II
173 Publicly Accessible Mailing Lists, Part III
174 How to become a USENET site
175 List of Periodic Informational Postings, Part I
176 List of Periodic Informational Postings, Part II
177 List of Periodic Informational Postings, Part III
End of article 158 (of 178)--what next? [npq]
```

Nota come questa volta i messaggi siano in ordine numerico e non ci venga detto chi li manda. L'articolo 154 sembra interessante. Per leggerlo basta digitare 154 e premere invio. Vedrai qualcosa di simile:

```
Article 154 (20 more) in news.announce.newusers (moderated):
From: spaf@cs.purdue.EDU (Gene Spafford)
Newsgroups: news.announce.newusers,news.admin,news.answers
Subject: What is Usenet?
```

Date: 20 Sep 92 04:17:26 GMT
Followup-To: news.newusers.questions
Organization: Dept. of Computer Sciences, Purdue Univ.
Lines: 353
Supersedes: <spaf-whatism_715578719@cs.purdue.edu>

Archive-name: what-is-usenet/part1
Original from: chip@tct.com (Chip Salzenberg)
Last-change: 19 July 1992 by spaf@cs.purdue.edu (Gene Spafford)

The first thing to understand about Usenet is that it is widely misunderstood. Every day on Usenet, the "blind men and the elephant" phenomenon is evident, in spades. In my opinion, more flame wars arise because of a lack of understanding of the nature of Usenet than from any other source. And consider that such flame wars arise, of necessity, among people who are on Usenet. Imagine, then, how poorly understood Usenet must be by those outside!

--MORE-- (7%)

Stavolta l'intestazione sembra proprio quella dei messaggi di posta elettronica. Per continuare a leggere basta premere la barra spaziatrice. Premendo invece la n (minuscola) si passa al messaggio successivo secondo l'ordine numerico.

Per uscire da rn basta premere la q (minuscola) varie volte finché non ci ritroviamo alla linea di comando. Adesso configuriamo la nostra lista di lettura. Visto che rn usa lo stesso file ".newsrsrc" di nn puoi usare i metodi di search-and-replace già descritti. O in alternativa puoi fare quanto segue. Digita:

```
rn
```

e poi *invio*. Quando il primo gruppo compare sullo schermo premi la u (minuscola). Premila ancora, e poi ancora ed ancora. Oppure tienila costantemente premuta (se il computer emette dei "beep" smetti di premerla per un paio di secondi). Finalmente ti verrà detto che sei giunto alla fine dei gruppi e ti viene chiesto che cosa vuoi fare.

E' qui che puoi cominciare ad inserirti nei gruppi. Digita:

```
g newsgroup
```

(ad esempio, g comp.sys.mac.announce) seguito da *invio*. Ti viene chiesto se vuoi iscriverti (subscribe): premi il tasto y. Ora ti viene chiesto in che posizione vuoi mettere il newsgroup. Se vuoi averlo ai primi posti della tua lista di lettura, scrivi un numero (ad esempio, 1 pone il newsgroup all'inizio della lista), altrimenti premi \$ (hai letto bene, il simbolo del dollaro). Infine, scrivi:

```
g newsgroup successivo
```

(per esempio, g comp.announce.newusers) ed *invio*. Ripeti ciò fino alla fine. Questo procedimento fornirà la lista di lettura anche per nn, se si preferisse quel lettore di news. Ma come sapere a quale gruppo iscriversi? Se premi la lettera l (minuscola) seguita da *invio* ti verrà mostrata la lista di tutti i gruppi disponibili. Ancora una volta, visto che possono esserci più di 2.000 gruppi nel nostro host system, probabilmente non vorrai seguire questo metodo. Per fortuna si possono cercare quei gruppi nel cui nome compaia una parola particolare. Digitando

```
l mac
```

seguito da *invio*, avrai la lista di tutti i gruppi che comprendono nel nome quelle lettere (e, come in nn, vedrai pure gruppi che trattano di emacs e simili oltre a quelli relativi ai computer Macintosh).

A causa della gran quantità dei messaggi trasmessi su Usenet la maggior parte dei sistemi mantengono i messaggi solo per pochi giorni, o poche settimane. Così, se c'è un messaggio che non vuoi perdere devi o attivare la funzione di "screen capture" (che salva in un file tutto quello che compare nel-

lo schermo del nostro computer a casa) oppure salvare quel messaggio in un file che puoi scaricare sul tuo computer. Per salvare un messaggio in un file, con `rn`, digita

```
s nomefile
```

in cui "nomefile" è il nome che vuoi dare al file. Premi `invio`. Ti verrà chiesto se vuoi salvare quell'articolo in formato "mailbox". Nella maggior parte dei casi puoi rispondere con `n` (il che toglierà l'intestazione dall'articolo). Il messaggio sarà adesso salvato in un file della tua directory News (in cui possiamo entrare digitando `cd News` seguito da `invio`).

Inoltre, alcuni gruppi si riempiono velocemente -- vai via per un paio di giorni e ti ritrovi con centinaia di articoli al tuo ritorno! Un modo di trattarli è di segnarli come se li avessi già letti così da non farli più apparire sullo schermo. Mentre sei all'interno del newsgroup, premi il tasto `c` (minuscolo). Ti sarà chiesto se sei sicuro di voler contrassegnare come "già letti" i messaggi correnti. Se lo sei davvero, batti una `y`.

3.5 I COMANDI DI `rn`

Diversi sono i comandi da usare in `rn` a seconda che tu sia già in un newsgroup o stia leggendo uno specifico articolo. In qualsiasi momento, digitando una `h` minuscola otterrai una lista dei possibili comandi ed alcune chiare istruzioni su come usarli.

Eccone alcuni:

Non appena si sia lanciato `rn`, oppure all'interno di un gruppo:

- c** Segna ciascun articolo di un newsgroup come già letto (o ormai "superato") in modo che tu non debba vederli di nuovo. Il sistema ti chiederà se sei sicuro. Tale comando può essere impartito sia quando ti viene chiesto se vuoi leggere un gruppo specifico sia una volta nel gruppo.
- g** Ti porta in un gruppo, usato nel seguente modo:

```
g news.group
```

Usalo sia per andare in gruppi ai quali sei già iscritto sia per iscriverti ad un newsgroup.
- h** Ti dà una lista dei comandi disponibili con una breve descrizione.
- l** Fornisce una lista dei gruppi disponibili.
- p** Ti porta nel gruppo precedente, fra quelli ai quali sei iscritto, che abbia articoli ancora da leggere.
- q** Ti fa uscire da `rn` se non sei ancora entrato in alcun newsgroup. Se sei in un newsgroup ti fa uscire e ti porta nel successivo gruppo a cui sei iscritto.

Solo all'interno di un gruppo:

- =** Dà la lista di tutti gli articoli disponibili in quel gruppo.
- m** Segna uno specifico articolo o una serie di articoli come "non letti" in modo che tu possa tornarci sopra più tardi. Digitando:

```
1700m
```

seguito da `invio` segnerai quello specifico articolo come "non letto". Digitando:

1700-1800m

e poi `invio` segni tutti quegli articoli come "non letti".

spazio Ti dà la pagina seguente della lista di articoli. Se sei nell'ultima pagina, visualizza il primo articolo del gruppo.

u Annulla l'iscrizione ad un gruppo.

/testo/ Cerca, fra tutti gli interventi del gruppo, quegli articoli che contengono una specifica parola o una specifica frase nella linea del titolo ("subject" line), partendo dall'articolo attuale fino alla fine del gruppo.

Ad esempio:

`/EFF/`

ci porta al primo articolo con "EFF" nella linea del titolo.

?testo? Ha la stessa funzione di `/testo/` a parte il fatto che cerca in ordine inverso, sempre partendo dall'articolo in cui ti trovi.

Solo all'interno di uno specifico articolo:

e Alcuni gruppi hanno articoli che consistono in file binari, di solito programmi o immagini. Premendo `e` converti i caratteri ASCII all'interno di tali articoli in un file che puoi poi scaricare e usare o vedere (a patto che tu abbia il computer adatto e il software opportuno). Molte volte questi file sono suddivisi in più articoli; basta allora continuare a richiamare gli articoli e a premere "e" fino a quando avrai finito. Troverai il file risultante nella directory "News".

C Se invii un articolo e ti accorgi di aver sbagliato, richiamalo nel tuo sistema e premi C. Il messaggio scomparirà in pochi istanti dai sistemi di tutto il mondo.

F Invia nel newsgroup una risposta pubblica all'articolo che hai davanti. E' compresa anche una copia dell'articolo al quale rispondi, che poi puoi "editare" usando l'editor del sistema che stai usando.

f Ha la stessa funzione di F, ma non include una copia dell'articolo al quale rispondi.

m Segna come "non letto" l'articolo corrente in modo che tu possa tornarci sopra più tardi. Non c'è bisogno di digitare il numero dell'articolo.

Control-N Ti mostra la prima risposta all'articolo. (Se non c'è un articolo di risposta, ti riporta al primo articolo non letto nel gruppo).

Control-P Ti porta al messaggio al quale quello corrente è una risposta.

n Ti porta al successivo articolo non letto del gruppo.

N Ti porta all'articolo successivo, anche se lo hai già letto.

q Ti fa uscire dall'articolo corrente, facendoti rimanere però nel gruppo.

R Risponde, per mezzo della posta elettronica, all'autore dell'articolo corrente (il tuo messaggio non comparirà nella conferenza pubblica). Include una copia del suo messaggio nel tuo.

- r** Ha la stessa funzione di R, ma non include la copia del messaggio a cui rispondi.
- s file** Copia l'articolo corrente in un file della tua directory "News". "File" è il nome del file nel quale vuoi salvarlo. Ti verrà richiesto se vuoi usare il formato della mailbox nel salvataggio. Se risponderai con N gran parte dell'intestazione non verrà salvata.
- s | mail nome** Invia per posta elettronica una copia dell'articolo corrente a qualcuno. Al posto di "nome" metti un indirizzo di posta elettronica. Non permette però di aggiungere commenti al messaggio.
- spazio** Premendo la barra spaziatrice viene mostrata la pagina successiva dell'articolo o, se sei già alla fine, ti porta all'articolo seguente non letto.

3.6 I NEWSGROUP ESSENZIALI

Con tante cose fra le quali scegliere, probabilmente ognuno ha la sua propria ed unica "reading list" di Usenet. Ci sono però dei gruppi che sono particolarmente interessanti per i principianti.

Tra questi:

news.announce.newusers

Questo gruppo consiste in una serie di articoli che spiegano le varie sfaccettature di Usenet.

news.newusers.questions

Questo è il posto al quale rivolgere le domande su come funziona Usenet (vedremo tra poco come).

news.announce.newsgroups

Cerca qui per informazioni sui nuovi gruppi o su quelli che sono stati proposti.

news.answers

Contiene una lista di FAQ ("Frequently Asked Questions", cioè quelle domande che ricorrono spesso) e delle relative risposte fornite da molti gruppi diversi. Puoi imparare dalla FAQ della conferenza rec.travel.air a combattere il "jet lag" (sfasamento di fuso orario N.d.T.); puoi cercare risposte a domande ricorrenti su Microsoft Windows all'interno delle FAQ di comp.os.ms-windows; e così via.

alt.internet.services

Cerchi qualcosa su Internet? Basta chiedere qui.

alt.infosystems.announce

Coloro che forniscono nuovi servizi di informazione ad Internet, ne invieranno i dettagli qui.

3.7 FAR SENTIRE LA PROPRIA VOCE

I "Threads" ("fili", "filoni") sono parte integrante di Usenet. Se qualcuno invia un messaggio, spesso accade che qualcun altro gli risponda. Nasce quindi presto un "filone" nella conversazione. Seguire questi filoni è relativamente facile. In nn i messaggi fra loro legati sono raggruppati. In rn, quando leggi un messaggio, con control-N puoi saltare a quello ad esso correlato. Nell'esplorare Usenet è probabilmente una buona idea leggere per un po' le discussioni prima di intervenire. In questo modo si entra nel "clima" del particolare newsgroup -- ogni gruppo ha i suoi ritmi. Alla fine, però, vorrai far sentire la tua voce. Ci sono principalmente due modi per farlo. Puoi intervenire in una discussione esistente, oppure puoi dare vita a un thread completamente nuovo. Se vuoi partecipare ad una discussione devi decidere se ripor-

tare nel tuo messaggio una parte del messaggio a cui rispondi. In questo modo, chi leggerà il tuo messaggio potrà vedere a cosa stai rispondendo, nel caso che il messaggio originale sia sparito dal suo sistema (ricorda che i messaggi Usenet hanno vita breve in un normale host system) o che comunque non riesca a trovarlo. Se usi un sistema Unix intervenire in una conversazione esistente è molto simile sia in nn che in rn: basta premere F una volta letto un dato articolo. In rn si deve digitare una f minuscola se non si vuole includere il messaggio al quale si risponde, ed invece una F maiuscola se lo si vuole inserire. In nn, invece, devi premere una F maiuscola e ti verrà chiesto se vuoi includere nel tuo messaggio parti di quello originale. E qui sbatti contro un altro muro di Unix. Se premi F il sistema richiama il suo editor di testi Unix. Se sei fortunato si tratterà di "pico", un sistema molto semplice. Più probabilmente però ti ritroverai in "emacs" (o forse in "vi"), due editor che abbiamo già incontrato nel capitolo sull'e-mail. Il primo e più importante comando di emacs è

```
control-x control-c
```

Ciò significa tenere premuto il tasto `control` e battere il tasto `x`, e poi tenere premuto ancora il tasto `control` e ribattere `c`. Ricordalo. In effetti è così importante che vale la pena di ripeterlo:

```
control-x control-c
```

Questa combinazione di tasti permette l'uscita da emacs. Se tutto va bene ti verrà chiesto se vuoi spedire (`send`), modificare (`edit`), lasciar perdere (`abort`) o rivedere (`list`) il messaggio sul quale stai lavorando. Se invece le cose non vanno bene (il che può succedere premendo accidentalmente un altro tasto che significhi qualcosa per emacs) e sembra che non succeda nulla, oppure ti ritrovi diversi prompt di emacs dall'aspetto strano nella parte bassa dello schermo, prova con `control-g`. Questo dovrebbe bloccare qualsiasi cosa emacs stia tentando di fare (si dovrebbe vedere la parola "quit" nella parte bassa dello schermo), dopo di che puoi premere `control-x control-c`. Se neanche questo funzionasse ricordati che puoi sempre disconnetterti e richiamare. Se hai detto al programma che usi per leggere le news che vuoi includere parti del testo originale nel tuo messaggio, l'intero messaggio verrà automaticamente incluso in cima al tuo. Usa i tasti freccia per muoverti sulle linee che vuoi cancellare e digita `control-K`, cancellando così una linea alla volta.

Poi puoi scrivere il tuo messaggio. Ricorda di premere `invio` quando il cursore raggiunge la fine della riga, perché emacs non ha la funzione di "word wrapping" (quella cioè che spezza le righe troppo lunghe e va a capo automaticamente).

Quando hai finito premi `control-X control-C`. Ti verrà chiesto se spedire, modificare ecc. Scegli una voce. Se premi `Y`, il sistema comincerà a spedire il tuo messaggio per la Rete.

I programmi `nn` ed `rn` funzionano diversamente quando si tratta di "inviare" messaggi completamente nuovi. In `nn` digita:

```
:post
```

e premi `invio` in qualsiasi newsgroup. Ti sarà chiesto in quale gruppo vuoi inviare il tuo messaggio. Digita il nome del gruppo e premi `invio`. Ti verranno quindi richieste le "keyword", cioè le parole chiave del tuo intervento. Queste parole si usano per attirare l'attenzione di coloro che scorrono il gruppo (immagina di voler vendere un'auto: potresti scrivere qui il tipo di auto). Quindi c'è una "summary line", una linea-sommario che in un certo senso assomiglia a quella precedente. Alla fine ti verranno poste delle domande sul tipo di "distribuzione" del messaggio. E' qui che devi dire in quale misura vuoi che il tuo messaggio sia "disseminato" per la Rete. Pensaci un attimo: se vuoi vendere la macchina, ha poco senso mandare il messaggio in giro per tutto il mondo. Se invece vuoi parlare di ambiente, allora la cosa può avere un grande significato. Ciascun host system ha le sue classificazioni per quanto riguarda la distribuzione, ma generalmente c'è una distribuzione locale (solo per gli utenti di quel particolare sistema), una limitata alla città, alla regione o allo stato in cui quel sistema si trova, un'altra all'intera nazione (ad esempio gli Stati Uniti), una a tutto il continente (ad es. agli americani ed ai canadesi) ed infine una per il mondo intero (di solito si indica con "world").

Quale usare? In genere, pensarci un attimo ti aiuterà a decidere. Se devi vendere la macchina userai la distribuzione locale o quella regionale -- gli australiani non saranno granché interessati e po-

trebbero perfino irritarsi. Se vuoi discutere di politica presidenziale avrà senso usare una distribuzione limitata agli USA. Se vuoi parlare degli avvenimenti in Medio Oriente mandare i messaggi in tutto il mondo è una cosa perfettamente accettabile. Attenzione: non si tratta di regole assolute, alcuni sistemi accettano i messaggi senza curarsi della "distribuzione" che tu hai impostato. Non stupirti, quindi, se prima o poi qualcuno lontano migliaia di chilometri risponde ad un tuo messaggio "locale".

Poi puoi scrivere il tuo messaggio. Se hai composto il messaggio "offline" (generalmente è una buona idea se non si va troppo d'accordo con emacs) adesso puoi caricarlo. Potresti vedere un mucchio di caratteri dall'aspetto strano nel caricare su emacs il messaggio, ma questi scompariranno non appena premerai control-X e control-C. In alternativa: salva il messaggio (ad esempio premendo m in rn), scollegati, scrivi il messaggio offline, ricollegati e memorizza il messaggio in un file sul tuo host system. Quindi richiama Usenet e cerca l'articolo salvato. Attiva la procedura di risposta: ti verrà chiesto se vuoi inserire un messaggio già pronto. Scrivi il nome del file appena creato e premi invio.

In rn devi aspettare finché non hai raggiunto la fine del gruppo prima di premere F, che ti porta all'interno di un sistema di composizione di messaggi. In alternativa, nella linea di comando del tuo host system puoi digitare:

```
Pnews
```

e quindi invio. Ti verrà chiesto qualcosa di simile a quanto visto per nn, a parte il fatto che viene proposta una lista delle possibili distribuzioni.

Se scegli "world" ottieni il seguente messaggio:

```
This program posts news to thousands of machines throughout the entire civilized world. Your message will cost the net hundreds if not thousands of dollars to send everywhere. Please be sure you know what you are doing.
```

```
Are you absolutely sure that you want to do this? [ny]
```

```
[ Questo programma invia le news su migliaia di macchine sparse in tutto il mondo civilizzato. Il tuo messaggio costerà alla Rete centinaia se non migliaia di dollari. Per favore sii cosciente di quello che fai.
```

```
Sei assolutamente sicuro di volerlo fare? [ns] ]
```

Non preoccuparti -- il tuo messaggio non costerà veramente somme indicibili alla Rete, sebbene sia una buona idea, anche questa volta, riflettere un attimo se davvero il tuo messaggio abbia bisogno di andare ovunque.

Se vuoi rispondere ad un messaggio attraverso la posta elettronica piuttosto che pubblicamente, premi R in nn oppure r o R in rn. In rn, come per gli articoli di risposta (follow-up), l'uso della maiuscola fa includere il messaggio al quale si risponde.

La maggior parte dei gruppi non ha un moderatore, il che significa che ogni messaggio che inviamo finirà su ciascun sistema che, all'interno della regione geografica specificata, supporta quel gruppo.

Alcuni gruppi, tuttavia, sono moderati, come abbiamo visto per comp.risks. In questi gruppi i messaggi giungono ad un solo sito dove un moderatore, che agisce come il direttore di una rivista, decide ciò che poi viene "postato" in realtà. In alcuni casi i gruppi sono moderati come le riviste per studiosi. In altri casi, ciò serve semplicemente a tentare di dare un taglio al numero enorme dei messaggi che verrebbero altrimenti inviati.

Noterai che molti articoli su Usenet terminano con una "signature" (una sorta di firma) divertente che spesso contiene dei detti ricchi d'ingegno, un disegno intelligente e, quasi per caso, il nome di coloro che li mandano e il loro indirizzo di posta elettronica. Anche tu puoi avere la tua "signature" che viene automaticamente aggiunta alla fine di tutto ciò che invii. Crea nel tuo computer un file di "signature" (firma). Cerca di contenerti in quattro linee, o meno, per non irritare gli altri sulla Rete. Quindi, una volta connesso al sistema, digita:

```
cat>.signature
```

e poi premi `invio` (si noti il punto prima della `s`). Carica (upload) il tuo file `.signature` usando il protocollo di comunicazione ASCII del tuo programma di comunicazione. Quando hai finito, digita `control-D`, il comando Unix che chiude un file. Adesso, ogni volta che invierai un messaggio, in fondo ad esso verrà inserita questa "firma".

Nell'invviare articoli devi stare attento ad alcune cose. Usenet non è qualcosa di diverso da un punto di incontro in una città o da una pubblicazione: non puoi infrangere la legge, spedendo del materiale soggetto ai diritti d'autore o operando in attività illegali.

Usenet non è neanche un posto dove cercare di vendere prodotti (a parte certi newsgroup `biz` e "for-sale" creati apposta).

3.8 IL "POSTING" INCROCIATO (CROSS-POSTING)

A volte avrai in mente un argomento che ritieni debba essere discusso in più di un newsgroup Usenet. Piuttosto che inviare un messaggio in ciascun gruppo, puoi spedire lo stesso messaggio in più gruppi in una volta sola grazie ad un processo chiamato `cross-posting` (posting incrociato).

Supponi di voler iniziare una discussione sulle conseguenze politiche dell'importazione di rari pesci tropicali dal Brasile. Le persone che leggono `rec.aquaria` potrebbero avere qualcosa da dire. E lo stesso vale per quanti seguono `alt.politics.animals` e `talk.politics.misc`.

Il `cross-posting` è facile. E dovrebbe anche avere un'altra conseguenza: le persone che sugli altri sistemi sono iscritte a più di un gruppo vedranno il tuo messaggio una volta sola anziché tante (una per ogni gruppo)-- infatti i programmi di lettura delle news possono cancellare le altre copie una volta che una persona abbia letto il messaggio una volta. Quando sei pronto per mandare un messaggio (sia con `Pnews` in `rn` che con `:post` in `nn`) ti viene chiesto in quale gruppo vuoi inserire il messaggio. Digita i nomi dei gruppi, separati da virgole senza spazi. Ad esempio:

```
rec.aquaria,alt.politics.animals,talk.politics.misc
```

e poi `invio`. Dopo che avrai risposto alle altre domande (distribuzione geografica, ecc.), il messaggio verrà inviato nei vari gruppi (a meno che uno dei gruppi sia moderato, nel qual caso il messaggio va al moderatore che decide se renderlo pubblico o no).

Postare lo stesso messaggio in un numero eccessivo di gruppi o in gruppi non appropriati è considerato una mancanza di stile. Molto probabilmente non avrai mai davvero bisogno di spedire qualcosa in 20 diversi gruppi. Ed anche se dovessi pensare che il tuo intervento politico è di importanza vitale per il destino del mondo, ci sono buone probabilità che i lettori di `rec.arts.comics` non lo ritengano tale, o per lo meno non abbastanza importante perché essi debbano subirlo. Otterresti solo una serie di sgradevoli messaggi via posta elettronica che ti invitano a limitare i tuoi messaggi ai gruppi "appropriati".

Capitolo 4: USENET II

4.1 FIAMMATE, CIARLE E "VOMITO"

C'è qualcosa nella comunicazione elettronica che sembra rendere alcune persone particolarmente irritabili. Forse questo dipende dal fatto che si tratta di una comunicazione immediata e quasi anonima. Comunque sia, ti convincerai ben presto che un sacco di gente sembra essere lì con l'unico scopo di rovinarti la vita.

Anziché fermarsi a riflettere su un messaggio, come si farebbe con una lettera ricevuta su carta, è tanto facile premere il tasto R e dire a qualcuno che in realtà non conosci affatto, quello che veramente pensi di lui! Anche persone normalmente calme scoprono a volte di perdere ogni controllo. Quando questo succede, divampano le "fiammate" (flames).

Una "**fiammata**" è un attacco personale e violento contro qualcuno, occasionato da qualcosa che lui ha scritto. Ogni tanto, uno scambio di fiammate degenera in una vera e propria guerra (flame war), che tende ad assorbire tutto lo spazio del newsgroup interessato, e a volte anche di altri: i piromani (flamers) amano spedire i loro messaggi a più destinatari, in modo da far conoscere al mondo i propri sentimenti. Queste guerre possono andare avanti per settimane (e a volte per anni, nel qual caso divengono "guerre sante", in genere su argomenti quali i meriti rispettivi dei computer Macintosh e IBM). Spesso, proprio quando stanno per placarsi, qualcuno nuovo alla discussione legge tutti i messaggi, si incavola e chiede che la guerra continui attraverso la posta elettronica personale, in modo che tutti gli altri possano tornare ad occuparsi dell'argomento di effettivo interesse del gruppo. Il risultato di tale iniziativa è tuttavia in genere quello di dare il via a una nuova guerra di fiammate, nella quale il poveraccio in questione viene attaccato per aver osato mettere in discussione la libertà di espressione, il che a sua volta induce altri ad entrare nella mischia per difendere le sue nobili intenzioni... insomma, hai afferrato l'idea.

A volte, la discussione diviene così incontrollabile da spingere alcuni a predire che il governo interverrà per fermare tutto, o che qualcuno richiederà la chiusura della Rete, o addirittura che l'ira divina castigherà tutte le persone coinvolte. Questo provoca quella che è ormai diventata l'inevitabile replica di chi si rende conto di come la Rete sia in realtà una bestia coriacea e difficile da far fuori: "Si prevede la fine imminente di Usenet. Film alle 11".

All'inizio, le guerre di fiammate possono essere terribilmente divertenti da seguire, ma ben presto annoiano. E aspetta la prima volta che qualcuno attaccherà te!

I piromani non sono i soli abitanti della Rete dai quali stare in guardia.

I "**vomitatori**" (spewers) danno per scontato che le cose che stanno loro a cuore, quali che esse siano, risultino di interesse generale, o debbano essere propinate a forza alle persone che sembrano non interessate, il più frequentemente possibile. In genere si possono identificare i vomitatori dal numero di messaggi che scrivono ogni giorno sullo stesso argomento, e dal numero di newsgroup ai quali li inviano: in entrambi i casi, si può arrivare tranquillamente a numeri di due cifre. Spesso questi messaggi concernono uno dei vari conflitti etnici sparsi per il mondo, e non esiste alcuna connessione comprensibile fra il loro oggetto e gli argomenti discussi dal newsgroup al quale vengono inviati. Ma ciò non sembra avere alcuna importanza: se cerchi di farlo rilevare rispondendo a uno di questi messaggi, sarai inondato da repliche astiose, che ti accuseranno di essere un razzista insensibile, di non vedere al di là del tuo naso, o di qualcos'altro ancora, oppure ignoreranno del tutto i tuoi argomenti rispondendo con diverse centinaia di nuove righe dedicate a illustrare la perfidia di coloro, chiunque essi siano, che secondo il vomitatore tentano di distruggere il suo popolo.

Strettamente imparentati con questa genia sono i revisionisti dell'Olocausto, che sommergono periodicamente alcuni gruppi (quali soc.history) con lunghi sproloqui su come e perché l'Olocausto non sia mai avvenuto. Qualcuno tenta di confutare questa gente con dei fatti, ma altri si rendono conto che ciò serve solo a incoraggiarli.

I "**ciarlieri**" (blatherers) sono tendenzialmente più benigni. Il loro problema è che non riescono ad arrivare al sodo. Possono impiegare tre o quattro schermate di testo per esprimere un concetto che altri potrebbero riassumere in una o due frasi. Una patologia associata è quella delle citazioni eccessive. Chi ne soffre preferisce includere nella risposta un intero messaggio, anziché eliminare le parti non rilevanti

rispetto al discorso che si intende fare. I peggiori citano un lungo messaggio solo per aggiungere una singola riga:

"Giusto!"

o qualcosa di analogo, spesso seguito da una firma mostruosa (si veda il paragrafo 4.5).

Vi sono anche altri frequentatori di Usenet che imparerai presto a riconoscere. Fra essi:

I "**monelli**" (net.weenies). Si tratta delle persone che amano insultare gli altri, il tipo di gente che invia messaggi ingiuriosi a un newsgroup tanto per divertirsi.

I "**fissati**" (net.geeks). Persone per le quali la Rete è tutto, e che si preoccupano di cosa succederà quando si laureeranno e perderanno il loro accesso Internet gratuito e a tempo pieno.

Gli "**dei**" (net.gods). I precursori, i veri Titani della Rete, e i depositari della sua storia collettiva. C'erano già quando la Rete consisteva in un paio di computer collegati con del fil di ferro.

I "**nascosti**" (lurkers). Non potete sapere che sono lì, ma ci sono. E' quella gente che segue un newsgroup, ma non spedisce né risponde mai ai messaggi.

I "**maghi**" (wizards). Persone che sanno tutto su uno specifico argomento relativo alla Rete. I maghi di Unix, ad esempio, conoscono trucchi stupefacenti sul funzionamento di tale sistema operativo.

I "**santi**" (net.saints). Sempre disponibili ad aiutare un novellino, pronti a condividere le loro conoscenze con le persone prive della loro innata abilità a navigare nella Rete. Non sono così rari come si potrebbe pensare. Mandi una domanda su un qualunque argomento, e sarai spesso sorpreso dalla quantità di risposte che riceverai.

Quest'ultimo gruppo ci riporta alla tradizione orale della Rete. Con poche guide scritte, la gente ha di norma imparato a muoversi nella Rete chiedendo in giro, al compagno di terminale o a qualcuno contattato tramite la Rete stessa. La tradizione continua: se hai delle domande, falle.

Oggi, uno dei posti in cui trovare aiuto è il newsgroup news.newusers.questions, che, come suggerisce il nome, è il luogo adatto per saperne di più su Usenet. Ma fai attenzione alle tue richieste. Alcuni dei maghi di Usenet diventano a volte irritabili quando sono costretti a rispondere troppe volte alla stessa domanda. Certo, alla fine risponderanno - ma non senza averti fatto osservare che avresti dovuto chiedere prima al tuo amministratore di sistema, o dare un'occhiata ai messaggi in news.announce.newusers.

4.2 FILE DI SOPPRESSIONE (KILLFILE), LA CURA PER CIO' CHE VI AFFLIGGE

Continuando a frequentare Usenet, non tarderai ad imbatterti in gente o in argomenti che ti faranno veramente innervosire, o che semplicemente ti stuferai di vedere.

I file di soppressione (killfile) sono ciò che ti occorre. Quando lanci il tuo programma di lettura messaggi, questo controlla se hai preparato una qualche lista di parole, frasi o nomi che non vuoi vedere. In caso affermativo, elimina automaticamente ogni messaggio che contenga tali parole.

Un esempio può essere fornito dalle "cascate".

Come si è già visto, nell'invviare una risposta a un messaggio includendo parti del messaggio a cui si risponde, le righe citate appaiono con un > davanti. E cosa succede se si risponde a una risposta? In questo caso, si avrà un >> all'inizio della riga. E se si risponde anche a tale risposta? Si avrà >>>. Andando avanti in questo modo, si ottengono presto triangoli pieni di > all'interno dei messaggi.

Ad alcune persone piace costruire questi triangoli, o cascate. Costoro "risponderanno" al tuo messaggio cancellando tutto ciò che hai scritto, e lasciando solo la frase "nel messaggio 12345, hai detto:", seguita dall'ultima riga del tuo messaggio, alla quale avranno aggiunto un qualche commento privo di senso. Andranno avanti così fino a quando il triangolo avrà raggiunto l'estremità destra della pagina. Poi cercheranno di espanderlo eliminando un > ad ogni nuova linea. Il primo a finire questo mega-triangolo vince.

Questa gente ha un newsgroup tutto per sé: alt.cascade. Sfortunatamente, però, gli amanti delle cascate preferiscono esercitare la loro arte in altri newsgroup. E dato che servono molti messaggi per costruire una cascata completa, il newsgroup scelto come bersaglio sarà ben presto intasato. Naturalmente, se proverai a lamentarti sarai bombardato di messaggi sulla libertà di parola e di espressione artistica - o, peggio, la tua protesta sarà usata come base per un'altra cascata. L'unica cosa che puoi fare è ignorarli, predisponendo un file di soppressione.

Vi sono anche alcuni newsgroup nei quali i file di soppressione sono comodi per il modo stesso in cui tali gruppi sono organizzati. Ad esempio, i lettori di rec.arts.tv.soaps usano sempre un acronimo nell'oggetto dei loro messaggi, per indicare lo spettacolo al quale si riferiscono (ad esempio, AMC per la serie televisiva "All My Children"). In questo modo, chi vuole leggere i messaggi relativi a "One Life to Live" può eliminare i messaggi relativi a "The Young and the Restless", o anche tutti gli altri (per evitare di eliminare involontariamente messaggi che possono contenere le lettere "gh", gli spettatori della serie "General Hospital" usano sempre "gh:" nella riga "subject:").

Sia nn sia rn permettono di creare file di soppressione, ma le procedure da seguire sono diverse. Per creare un file di soppressione in nn, entra nel newsgroup interessato e digita una K maiuscola. Nella parte inferiore dello schermo comparirà l'indicazione

```
AUTO (k)ill or (s)elect (CR => Kill subject 30 days)
```

Se premi `invio`, nn ti chiederà quale sia l'oggetto di messaggio che ti ha stufato. Scegline uno, e sia il messaggio che tutte le repliche ad esso scompariranno per trenta giorni.

Se invece digiti una k minuscola, comparirà

```
AUTO KILL on (s)ubject or (n)ame (s)
```

Se ora digiti s, o semplicemente premi `invio`, avrai

```
KILL Subject: (=/)
```

Inserisci la parola o frase incriminata, e premi `invio`. Otterrai la richiesta

```
KILL in (g)roup 'eff.test' or in (a)ll groups (g)
```

solo che il nome del gruppo, anziché eff.test, sarà quello del gruppo all'interno del quale ti trovi in quel momento. Dato che gli amanti delle cascate e gli altri scocciatori inviano spesso gli stessi messaggi a più newsgroup, puoi anche considerare l'idea di premere a anziché g, per rendere l'azione efficace nell'ambito di tutti i gruppi. Il messaggio successivo ti chiederà:

```
Lifetime of entry in days (p)ermanent (30)
```

Il tasto p eliminerà per sempre i messaggi incriminati, mentre se premi `invio` questo avverrà per 30 giorni. Puoi anche inserire direttamente il numero dei giorni per i quali desideri attivare il blocco.

La creazione dei file di soppressione avviene diversamente in rn. Il suo generatore standard di file di soppressione funziona solo per i messaggi all'interno di singoli gruppi, e non globalmente per la tua intera lista di newsgroup. Per creare un file di soppressione globale, dovrai scriverlo da solo.

Per creare un file di soppressione in rn, entra nel newsgroup in cui compaiono i messaggi incriminati, e digita i loro numeri di identificazione, in modo da averli sullo schermo. A questo punto, digita una K maiuscola. D'ora in poi, tutti i messaggi con quell'oggetto scompariranno dall'elenco del gruppo. Probabilmente sceglierai di eseguire questa procedura su una replica, piuttosto che sul messaggio originale, in modo da selezionare per l'eliminazione anche tutte le altre repliche a quel messaggio (l'oggetto del messaggio originale non comincia con Re:). La volta successiva in cui entrerai nel newsgroup, rn ti avvertirà che sta eliminando dei messaggi. Quando avrà finito, potrai premere la barra spaziatrice per tornare alla modalità di lettura.

Per creare un file di soppressione globale capace di eliminare automaticamente i messaggi indesiderati da tutti i gruppi che segui, avvia rn e digita `control-K`. Questo avvierà l'editor di testi utilizzato come standard dal tuo sistema, e creerà un file (chiamato KILL e situato nella tua subdirectory news).

Nella prima riga, inserirai la parola, frase o nome che non vuoi più vedere, seguita da comandi che dicono a rn se la parola o nome va cercata nell'intero messaggio, e cosa fare nel caso la si trovi.

Ogni riga deve avere la forma:

```
/termine/modificatore:j
```

Termine è la parola o la frase che vuoi fare identificare a `rn`. Le maiuscole o minuscole non sono importanti: sia `test` che `Test` saranno eliminati. Il modificatore dice a `rn` se limitare o no la sua ricerca all'intestazione (header) dei messaggi (utile se lo scopo è quello di eliminare i messaggi inviati da una particolare persona):

```
a: cerca nell'intero messaggio
h: cerca solo nell'intestazione
```

Se il modificatore è omissso, `rn` effettuerà la ricerca solo sull'oggetto del messaggio. La `j` finale avvisa `rn` di sopprimere tutti i messaggi contenenti la parola indesiderata.

Così, se non vuoi mai più vedere messaggi la cui intestazione contenga la parola "foo", digiterai

```
/foo/h:j
```

Questa procedura è particolarmente utile se si vogliono eliminare i messaggi inviati a più di un newsgroup, come accade spesso con quelli inviati dagli amanti delle cascate, dato che il nome del newsgroup al quale è spedito il messaggio compare sempre nell'intestazione.

Se quello che vuoi fare è sopprimere solamente i messaggi il cui oggetto riguardi le cascate, puoi provare

```
/foo/:j
```

Per eliminare tutte le repliche ad ogni tipo di messaggio, puoi usare la forma

```
/Subject: *Re:/:j
```

Quando hai finito di scrivere, uno per riga, i comandi desiderati, esci dall'editor di testi come avresti fatto normalmente, e ti ritroverai in `rn`.

Un avvertimento: vacci piano con i file di soppressione globali. Un file di soppressione globale massiccio, o uno che faccia uso frequente del modificatore `a`, può rallentare spaventosamente `rn`, dato che il sistema dovrà controllare ogni singola parola di ogni singolo messaggio di tutti i newsgroup che segui.

Se vi è una particolare persona i cui messaggi non vuoi mai più vedere, trova per prima cosa il suo indirizzo (che sarà nella riga `From:` dei suoi messaggi), e inserisci nel tuo file di soppressione una riga dalla forma

```
/From: *nome@indirizzo\.all/h:j
```

4.3 FARE IL DOWNLOAD DEI MESSAGGI

Sicuramente ci sono articoli di Usenet che vorrai salvare sul tuo computer. Ci sono due modi per farlo. Uno sarebbe quello di usare la funzione di memorizzazione schermo (screen capture) o di logging del tuo programma di comunicazioni per memorizzare il testo mentre scorre sul monitor. Questo metodo è buono se ci sono solo uno o due articoli che vuoi salvare.

Ma come fare se ci sono moltissimi messaggi su un particolare argomento che vuoi scaricare, o se vuoi immagazzinarli temporaneamente mentre sei collegato prima di prelevarli? Potrebbe avere senso salvarli tutti in un unico file che poi scaricherai.

Per fare questo in `nn`, premi una `S` maiuscola mentre sei dentro l'articolo. Otterrai qualcosa di simile:

```
Save on (+~|) +alt/internet/services
```

Premendo invio due volte, il file sarà salvato. Ma fai attenzione a questi slash (/). Significano che oltre al file stai creando una serie di subdirectory Unix (nell'esempio sopra, staresti creando il percorso `alt/internet` nel quale salvi il file `services`). Questo può essere una sofferenza! Piuttosto, cancella con il backspace tutto quello che puoi e scrivi ciò che vuoi per dare un nome al file. Poi premi invio due volte, e il file sarà salvato nella tua home directory. Ripeti l'operazione per gli altri articoli, finché non avrai finito. Se hai usato ogni volta lo stesso nome per il file, ogni messaggio sarà immagazzinato in quel file.

Nota per gli utenti MS-DOS: assicuratevi di dare al file un nome che il vostro computer possa riconoscere, per esempio "manual.txt", anziché uno come "computer.manual.txt".

Per fare la stessa cosa in rn, premi una s minuscola mentre sei dentro l'articolo. Ti verrà assegnato un nome di file di default nel quale salvare l'articolo. Puoi usare questo nome oppure scriverne uno diverso. Premi invio, e ti verrà chiesto se vuoi salvare l'articolo "in mailbox format". In questo caso premere y oppure n fa poca differenza in pratica, tranne nel caso in cui, per qualche ragione, tu voglia poi leggere l'articolo con elm o con alcuni altri programmi di posta. L'articolo sarà quindi salvato in un file nella tua directory News (che é una subdirectory fuori dalla normale directory in cui sei entrato quando ti sei connesso al tuo provider). Per salvare un altro articolo nello stesso file, ripeti l'operazione, e assicurati di usare lo stesso nome di file. Il nuovo articolo verrà accodato alla fine del file che avevi già creato.

Ora devi portare a casa i messaggi. Primo, devi dire al sistema a cui sei collegato che vuoi trasferire, o scaricare (download), il file. Se il tuo programma di connessione ha Zmodem, questo é tutto quello che devi fare -- il trasferimento partirà automaticamente. Se stai usando qualcosa come Xmodem, Ymodem o Kermit, tuttavia, dovrai ora dire al tuo computer di prepararsi a ricevere un file.

Per far partire un trasferimento Zmodem in Unix, scrivi

```
sz nomefile
```

dove "nomefile" é il file che vuoi, e premi invio. Con Zmodem (e anche batch-Ymodem), puoi iniziare diversi trasferimenti in un colpo solo in due modi: scrivendo una serie di nomi dopo 'sz' (per esempio: sz file1 file2), oppure usando i caratteri jolly di Unix (che sono simili a quelli di MS-DOS; per esempio, sz man* ti spedirà manual1, manual2 e manoman.txt).

Se usi Ymodem, il comando avrà la forma

```
sz -k nomefile
```

mentre se vuoi usare Xmodem, dovrà essere

```
sx nomefile
```

Tieni presente che in Xmodem, dovrai battere un comando sx per ogni file che ti interessa.

Con Ymodem e Xmodem, dovrai ora dire al tuo programma di comunicazione che stai scaricando un file, e come vuoi chiamarlo.

Se stai usando rn, attenzione perché i file che hai creato sono stati salvati nella directory News. Ciò significa che per richiamarli, dovrai battere qualcosa come

```
sz News/nomefile
```

altrimenti otterrai un messaggio di errore.

4.4 ASCII, E RICEVEREMO TUTTI

E' stato facile, vero? Oddio, può essere più complicato di così. I computer Unix, MS-DOS e Macintosh gestiscono la fine delle linee di testo in modo diverso. Ciò significa che quando scarichi un file di testo (come una collezione di articoli di Usenet), questo potrebbe avere un aspetto ben strano sul tuo computer, fino ad essere quasi illeggibile. Ci sono un paio di modi per affrontare la situazione. Uno é quello di usare un "flag" ASCII dopo sz (o sx o sz -k). Con un po' di fortuna il tuo sito ad accesso pubblico sarà in grado di capire che hai bisogno che i fine linea vengano tradotti. Il comando sarà simile a questo:

```
sz -a nomefile
oppure
sz -ka nomefile
ecc.
```

Se otterrai nonostante tutto risultati strani, la maggioranza dei sistemi Unix dispongono di un programma traduttore in grado di inserire i fine linea corretti. Digitando

```
unix2dos file.txt file.txt
```

otterrai la conversione di file.txt un un file MS-DOS valido. Esiste un programma simile per Macintosh, chiamato unix2mac.

4.5 ALCUNI TRUCCHI DI USENET

La differenza fra maiuscole e le minuscole è quasi sempre importante in Unix. Molti dei comandi Unix, compresi molti di quelli utilizzati per leggere gli articoli di Usenet, sono sensibili a tale differenza. Se premi una d al posto di una D o non succederà nulla, o potrà succedere qualcosa di completamente diverso da quello che ti aspettavi. Morale: stai attento a distinguere fra maiuscole e minuscole!

In nn, si ottiene quasi sempre un aiuto digitando ? (ciò tuttavia non avviene se stai scrivendo un tuo messaggio, perché in tal caso ti trovi all'interno del programma di elaborazione testi). In rn, potrai sempre digitare una h minuscola sulla riga di comando per ottenere un messaggio di aiuto.

Se stai cercando un newsgroup particolare, o attraverso il comando l di rn o attraverso nngrep di nn, sarà a volte necessario provare diverse parole chiave. Ad esempio, vi è un newsgroup dedicato al complesso musicale dei Grateful Dead, ma non lo troverai mai provando "I grateful dead", dato che il nome è rec.music.gdead. In generale, conviene provare con la parte più piccola possibile della parola o della discussione che si sta cercando: ad esempio, usa trek per trovare i newsgroup su Star Trek. Se una parola non funziona, provane un'altra.

4.6 IL RAGAZZO COL TUMORE AL CERVELLO, L'IMPOSTA SUL MODEM E LA FCC

Come accade nel mondo esterno, anche Usenet ha la sua brava quota di leggende urbane e di attività discutibili. Ce ne sono tre in particolare che affliggono la Rete. Prova a spendere una quindicina di minuti girando per Usenet, e sicuramente t'imbatterai nella storia del ragazzo col tumore al cervello (Brain Tumor Boy), la congiura della FCC (Federal Communications Commission, Commissione federale americana per le comunicazioni) per tassare il tuo modem, e la cura miracolosa per la povertà scoperta da Dave Rhodes. Per la cronaca, ecco le vere storie:

C'era in Inghilterra un ragazzo di sette anni di nome Craig Shergold, al quale fu diagnosticato un tumore cerebrale apparentemente incurabile. Mentre era a letto morente, il solo desiderio di Craig era che gli amici gli mandassero delle cartoline. I giornali locali fecero propria la lacrimevole storia e il desiderio del ragazzo divenne improvvisamente diverso: entrare nel Guinness dei primati per la più grande collezione di cartoline. La notizia fece il giro del mondo e milioni di persone cominciarono a mandargli cartoline.

Miracolosamente, il ragazzo sopravvisse. Un miliardario americano gli pagò il viaggio negli Stati Uniti per eliminare chirurgicamente i residui del tumore. E il suo desiderio fu realizzato ben al di là delle sue aspettative: entrò nel Guinness dei primati.

Ma il sogno di Craig, che è ora adolescente, si è trasformato in un incubo per l'ufficio postale della piccola cittadina ove egli vive, nelle vicinanze di Londra. Come Craig stesso, anche la sua richiesta di cartoline è sopravvissuta, inondando l'ufficio postale di milioni di cartoline ogni anno. E proprio quando sembra che il flusso rallenti, ecco che qualcuno avvia una nuova ondata di richieste perché a Craig siano inviate cartoline (o biglietti augurali, o biglietti da visita - le lettere per Craig hanno in effetti acquistato una vita autonoma ed hanno iniziato a subire delle mutazioni). Perfino la pubblicizzazione di questi fatti attraverso la rubrica "Dear Abby" (una popolare rubrica periodica di "lettere dai lettori" pubblicata congiuntamente da oltre un migliaio di giornali e riviste americane N.d.T.) non ha potuto fare nulla per arrestarle.

Cosa c'entra tutto questo con la Rete? La "lettera per Craig" sembra apparire su Usenet altrettanto frequentemente che sulle bacheche interne dei grandi uffici. Non importa quanto spesso persone come

messaggio torna ad essere legale? Diverse università e istituzioni straniere hanno tagliato l'accesso ad alcuni newsgroup nei quali gli americani inviano messaggi contenenti discussioni - perfettamente legali negli Stati Uniti - sull'uso di droghe o su pratiche sessuali alternative. Anche negli Stati Uniti, vi sono università che non permettono di seguire alcuni newsgroup giudicati offensivi dagli amministratori di sistema locali; anche in questo caso, si tratta di solito di newsgroup appartenenti alla gerarchia "alt".

Un esempio interessante di problemi di questo tipo è quel che accadde nel 1993, quando in Canada un tribunale emise un'ordinanza per impedire ai giornalisti canadesi la diffusione di notizie su un caso di omicidio particolarmente controverso. Gli americani, nei confronti dei quali l'ordinanza non aveva valore, iniziarono ad inviare messaggi con resoconti del processo, messaggi che naturalmente ogni canadese con un accesso alla Rete poteva leggere senza problemi.

4.9 STORIA DI USENET

Alla fine degli anni '70, gli esperti che si occupavano di sviluppare Unix vi introdussero un'innovazione: un sistema che permetteva ai computer Unix di scambiare dati attraverso le linee telefoniche.

Nel 1979, due studenti della Duke University nella Carolina del Nord, Tom Truscott e Jim Ellis, ebbero l'idea di utilizzare questo sistema, noto come UUCP (da Unix-to-Unix CoPy) per distribuire informazioni che potessero interessare la comunità degli utenti di Unix. Insieme a Steve Bellovin, uno studente della University of North Carolina, e a Steve Daniel, essi scrissero il programma necessario alla gestione di aree di conferenze, e collegarono i computer della Duke University e della University of North Carolina.

La notizia si diffuse rapidamente, e nel 1981 uno studente di Berkeley, Mark Horton, e uno studente liceale della zona, Matt Glickman, distribuirono una nuova versione del programma, arricchito di nuove possibilità e capace di gestire un volume maggiore di messaggi - il programma originale proveniente dal North Carolina poteva gestire solo pochi messaggi quotidiani per newsgroup.

Oggi, Usenet collega decine di migliaia di siti in tutto il mondo, costruiti attorno a computer di ogni tipo, dai mainframe agli Amiga. Con più di 3.000 newsgroup e innumerevoli migliaia di lettori, si tratta forse della più estesa rete informatica mondiale.

4.10 QUANDO QUALCOSA NON VA

- *Quando avvii rn, ottieni un avvertimento (warning) sulla presenza di newsgroup fantasma (bogus newsgroups).*

Entro un paio di minuti, il sistema ti chiederà se vuoi conservarli o cancellarli. Cancellali. I newsgroup fantasma sono gruppi che il tuo amministratore di sistema, o qualcun altro per lui, ha ritenuto non fossero più necessari.

- *All'interno di un newsgroup, mentre stai utilizzando rn, ottieni il messaggio "skipping unavailable article" (sto saltando un messaggio non disponibile).*

In genere, si tratta di un messaggio mandato da qualcuno che in seguito ha deciso di cancellarlo.

- *Hai scaricato un file di testo nel tuo sistema Unix per inserirlo in un messaggio Usenet o di posta elettronica, e quando tu o il destinatario del messaggio leggete il file, vi accorgete che ogni riga finisce con ^M.*

Questo succede perché Unix gestisce i fine riga in maniera diversa dai computer MS-DOS o Macintosh. La maggior parte dei sistemi Unix ha dei programmi per convertire i file provenienti da altri computer. Per utilizzarli, carica nel sistema Unix il tuo file e digita nella riga di comando

```
dos2unix nomefile nomefile
```

oppure

```
mac2unix nomefile nomefile
```

a seconda del tipo di computer che hai utilizzato, inserendo al posto di nomefile il nome del file che hai appena caricato. Un programma analogo può preparare file di testo che tu desideri scaricare sul tuo computer; ad esempio,

```
unix2dos nomefile nomefile
```

oppure

```
unix2mac nomefile nomefile
```

garantiranno che il file che vuoi acquisire non abbia un aspetto insolito sul tuo computer.

- *Non succede niente, oppure lo schermo si riempie di roba incomprensibile, quando tenti di scaricare un file con Zmodem*

Sfortunatamente, trasferire file sui modem ad alta velocità può ancora talvolta essere problematico. Diagnosticare e correggere il problema spesso significa armeggiare con la configurazione, sia dal versante del tuo computer (per esempio, se il tuo modem supporta lo "handshaking" hardware mentre il programma di comunicazione è configurato per l'handshaking software); sia dal versante del tuo fornitore di accesso (con varie impostazioni); sia da entrambi. La cosa migliore da fare quando ci sono problemi è di mandare una e-mail al tuo amministratore di sistema o postare un messaggio nel newsgroup "generale" o "aiuto" del tuo sito di collegamento, se ne esiste uno. Se tu hai un problema, ci sono buone probabilità che qualcun altro abbia già avuto lo stesso problema, e che possa aiutarti. Potrebbe essere utile specificare il tipo di modem e la velocità di connessione che stai usando.

4.11 PER SAPERNE DI PIU'

Leanne Phillips invia periodicamente ai newsgroup news.newusers.questions e news.answers di Usenet una lista di domande ricorrenti (frequently asked questions - FAQ), con le relative risposte, sull'uso del file di soppressione (killfile) in rn. Bill Wohler invia una guida sull'uso di nn ai newsgroup news.answer e news.software. Nei newsgroup news.announce.newusers e news.groups di Usenet puoi trovare "A Guide to Social Newsgroups and Mailing Lists", che fornisce brevi indicazioni sul contenuto dei vari newsgroup all'interno della gerarchia soc.

Il libro "Managing UUCP and Usenet" di Tim O'Reilly e Grace Todino (O'Reilly & Associates, 1992), è una buona guida su come predisporre un tuo proprio sistema Usenet.

Capitolo 5: MAILING LIST E BITNET

5.1 INTERNET MAILING LIST

Usenet non è l'unica area di dibattito sulla Rete. Un gran numero di "mailing list" offre un altro modo di comunicare con altri utenti della Rete. Diversamente dai messaggi Usenet, che sono immagazzinati in una locazione centrale sul computer del tuo host system, i messaggi delle mailing list vengono spediti direttamente nella tua cassetta delle lettere elettronica (e-mail).

Per poterti iscrivere ad una mailing list devi prima chiedere il permesso, anche se spesso si tratta solo di spedire un messaggio al particolare computer che si occupa di aggiungerti automaticamente alla lista. Diversamente da Usenet, in cui il tuo messaggio è distribuito al mondo intero, in una mailing list tu spedisce i tuoi messaggi ad un moderatore centrale, il quale li spedisce a sua volta alle altre persone della lista oppure li utilizza per compilare un "digest" che viene spedito periodicamente agli iscritti.

Dato l'alto numero di newsgroup disponibili, che ci importa delle mailing list?

Su Usenet, ci sono alcuni argomenti che potrebbero non suscitare interesse sufficiente alla creazione di un newsgroup apposito: ad esempio, la mailing list "Queen", tutta dedicata al complesso del cantante Freddie Mercury.

Inoltre, poiché è il moderatore a decidere chi può partecipare, una mailing list offre la libertà di esprimere il proprio pensiero (o di non preoccuparsi dei net.weenies) in una misura che non è sempre possibile riscontrare in Usenet. Diversi gruppi permettono di inviare messaggi anonimi -- solo il moderatore conosce il vero nome del mittente. Tra gli esempi, il gruppo 12Step, nel quale persone iscritte a programmi di recupero quali l'Anonima Alcolisti possono discutere le loro esperienze, oppure il gruppo sapho, riservato alle donne omosessuali e bisessuali.

Puoi trovare gli indirizzi e le descrizioni di queste mailing list nel newsgroup news.announce.newusers nei messaggi con oggetto "Publicly Accessible Mailing Lists." Oggi le liste sono centinaia, tanto che questo elenco è diviso in tre parti.

Se trovi una lista alla quale desideri iscriverti, invia un messaggio all'indirizzo citato, che sarà del tipo
list-request@indirizzo.del.sito

oppure

majordomo@indirizzo.del.sito

(majordomo è il nome di un programma per la gestione di mailing list piuttosto diffuso). Agli indirizzo del tipo "list-request" solitamente rispondono delle persone, non dei computer. Nel testo del messaggio chiedi di essere aggiunto alla lista. Includi nel messaggio il tuo indirizzo di e-mail, nel caso che, durante la trasmissione, accada qualcosa all'header del tuo messaggio. Gli indirizzi del tipo "majordomo" sono di solito accompagnati da istruzioni come queste: scrivi un messaggio nella forma

subscribe nomelista

dove "nomelista" è il nome della mailing list. Come per i newsgroup Usenet, è buona norma "ascoltare" il tono del messaggio per qualche giorno prima di intervenire. Quando vorrai mandare un messaggio a tutti i partecipanti alla lista, spediscilo all'indirizzo

nomelista@indirizzo.del.sito

Se vuoi dimetterti da una lista, scrivi allo stesso indirizzo che hai usato per iscriverti, ma stavolta specificando:

unsubscribe nomelista

sostituendo, come al solito, il nome della lista a "nomelista".

5.2 BITNET

Come se Usenet e le mailing list non fossero sufficienti, sono anche disponibili i discussion group e le liste di Bitnet.

Bitnet è un network internazionale che collega università e college, ma utilizza per la distribuzione delle informazioni protocolli tecnici diversi rispetto a Internet o Usenet. Bitnet offre centinaia di discussion group, simili nei loro scopi ai newsgroup di Usenet. Una delle differenze principali è costituita dalla modalità di distribuzione dei messaggi. Così come accade nelle mailing list, i messaggi provenienti da Bitnet sono inviati direttamente nella tua mailbox. Tuttavia, mentre le mailing list sono spesso gestite da una persona, tutti i discussion group di Bitnet sono automatizzati -- ti puoi iscrivere ad essi tramite un messaggio inviato al computer "listserv". Quest'ultimo è una sorta di moderatore robot che sovrintende alla distribuzione dei messaggi inviati alla "list". In molti casi, il listserver mantiene anche un indice ed un archivio dei messaggi già ricevuti da un "discussion group", funzione che può rivelarsi comoda se desideri introdurti in una discussione già avviata o, semplicemente, ottenere alcune informazioni riguardo ad essa.

Molti dei discussion group di Bitnet sono ora "tradotti" in formato Usenet e trasmessi su di essa attraverso il sottogruppo bit.listserv. In generale è consigliabile leggere i messaggi attraverso Usenet, così da risparmiare un po' di spazio sull'hard disk del tuo host, e ridurre il disordine nella tua mailbox. Pensa infatti a cosa proveresti se un giorno, aprendo la tua mailbox, trovassi 200 messaggi, di cui 199 spediti da un discussion group ed uno solo un "vero" messaggio e-mail che ti interessava ricevere.

Per attivare o cancellare l'iscrizione ad un discussion group, è necessario inviare un messaggio e-mail al computer che gestisce il listserver. Per quanto riguarda l'indirizzo, tutti i listserver sono noti come "listserv" ad un certo indirizzo Bitnet. Ciò vuol dire che, se l'indirizzo si presenta come (ad es.) "listserv@miamiu", devi aggiungere il suffisso ".bitnet" alla fine dell'indirizzo. Ad esempio, se sei interessato alle problematiche ambientali, puoi iscriverti al discussion group Econet. Per iscriverti, invia un messaggio e-mail all'indirizzo:

```
listserv@miamiu.bitnet
```

Qualche "listserver" di Bitnet è anche collegato ad Internet, per cui se noti che l'indirizzo di un "listserver" termina in ".edu", puoi inviare un messaggio e-mail al listserver senza aggiungere ".bitnet" alla fine dell'indirizzo. Nell'inviare un messaggio ad un listserver, lascia sempre la linea "subject:" vuota. All'interno del messaggio, puoi dire al listserver cosa vuoi con alcuni semplici comandi:

<code>subscribe gruppo Tuo nome</code>	Comando utilizzato per iscriversi ad una lista dove "gruppo" è il nome della lista e "Tuo nome" è il tuo nome e cognome. Ad es: <code>subscribe econet Mario Rossi</code>
<code>unsubscribe gruppo Tuo nome</code>	Per cancellare la tua iscrizione alla lista. Ad es: <code>unsubscribe econet Mario Rossi</code>
<code>list global</code>	Ti fa avere una lista di tutti i discussion group Bitnet disponibili. Attenzione: questa lista è MOLTO lunga
<code>get refcard</code>	Ti invia una lista di altri comandi da dare al listserver, ad es. comandi per ricevere i messaggi precedenti alla tua iscrizione.

Ciascuno di questi comandi deve essere scritto su linee differenti nel tuo messaggio.

Se desideri ricevere la lista completa di tutti i discussion group di Bitnet, invia un messaggio all'indirizzo:

```
listserv@bitnic.educom.edu
```

Lascia vuota la linea "subject:" ed utilizza il comando `list global`

Esistono due importanti differenze tra un discussion group Bitnet ed uno Usenet, da tener presenti quando ti iscrivi:

Primo, se desideri inviare un messaggio agli utenti di un discussion group, devi inviarlo all'indirizzo e-mail del discussion group stesso. Prendendo per esempio il discussion group Econet, invierai un messaggio e-mail indirizzato a:

```
econet@miamiu.bitnet
```

Avrai notato che questo indirizzo è differente da quello utilizzato per iscriversi al discussion group. Utilizza SOLO l'indirizzo "listserv" per attivare o cancellare la tua iscrizione al discussion group. Se tenti di iscriverti inviando un messaggio all'indirizzo del discussion group, lo riceveranno tutti gli altri iscritti, molti dei quali penseranno cose non molto carine che potrebbero aver voglia di condividere con te in un bel messaggio e-mail!

La seconda differenza riguarda il modo in cui si invia un messaggio all'autore di un altro messaggio. I newsreader di Usenet, quali (ad es.) rn ed nn, permettono di far ciò con un solo comando. Ma se premi il tasto R per rispondere ad un messaggio di un discussion group, il tuo contributo viene inviato al listserver e da esso a tutti i sottoscrittori della lista! Cosa che può essere imbarazzante per te e fastidiosa per gli altri. Per assicurarti che il tuo messaggio sia ricevuto solo dall'autore di quel particolare messaggio, riporta il suo indirizzo e-mail dal suo messaggio e poi prepara la tua nuova missiva. Ricordati anche che se l'indirizzo è simile (ad es.) a IZZY@INDYVMS, è un indirizzo Bitnet.

Due liste di Bitnet possono essere utili per esplorare approfonditamente il network. NEW-LIST riferisce i nomi dei nuovi discussion group creati. Per iscriverti, invia un messaggio all'indirizzo listserv@ndsuv1.bitnet:

```
sub NEW-LIST Tuo Nome
```

INFONETS è il posto a cui rivolgersi se hai delle domande riguardo Bitnet. E' anche una lista di prim'ordine per trovare risposte a domande che riguardano tutti i principali network di computer e il modo di raggiungerli. Per iscriverti, invia un messaggio a info-nets-request@think.com:

```
sub INFONETS Tuo Nome
```

Entrambi questi discussion group sono disponibili anche su Usenet, il primo come bit.listserv.new-list; il secondo come bit.listserv.infonets (talvolta bit.listserv.info-nets).

Capitolo 6: TELNET

6.1 ESPLORARE LA RETE

Come ogni grande comunità, il cyberspazio possiede le proprie biblioteche, dove poter andare a reperire informazioni o avere in prestito buoni libri. Telnet rappresenta una delle possibili chiavi per entrare in tali biblioteche.

Telnet è un programma che permette di utilizzare la potenza di Internet per realizzare connessioni a banche dati, cataloghi di biblioteche e altre fonti di informazioni sparse per il mondo. Vuoi sapere, ad esempio, che tempo farà nel Vermont? O controllare lo stato della agricoltura in Azerbaijan? O avere maggiori informazioni su qualcuno il cui nome hai visto in qualche collegamento? Telnet permette questo ed altro ancora. Le informazioni un tempo accessibili esclusivamente via telnet si stanno diffondendo sempre più sul World Wide Web (vedi il Capitolo 9) -- tuttavia può ancora risultare utile imparare ad orientarsi con telnet.

Purtroppo, però, esiste un grosso "MA!" Diversamente dal sistema telefonico, Internet non è ancora universalmente diffuso; non tutti possono fare uso di tutti i suoi servizi. Quasi tutti i college e le università collegati ad Internet forniscono accessi telnet, e così tutti i sistemi ad accesso pubblico a pagamento elencati al Capitolo 1. Tuttavia i sistemi Free-Net non permettono, in generale, l'accesso ad ogni sistema telnet. Inoltre, se usi un accesso pubblico UUCP o Usenet, non puoi avere accesso a telnet. La ragione principale è il costo: avere una connessione ad Internet può costare \$1000 o più con un contratto per una linea telefonica ad alta velocità. Comunque, alcuni database ed alcune biblioteche possono essere consultati via e-mail; mostreremo come tra poco. Nel frattempo daremo per scontato, per il resto del capitolo, che tu sia connesso ad un sito avente un accesso almeno parziale ad Internet.

Molti siti telnet sono piuttosto facili da usare ed hanno un sistema di aiuto in linea. Molti, inoltre, lavorano meglio (ed in alcuni casi solamente) con un'emulazione VT100.

Tuffiamoci in uno di tali siti e proviamolo!

Al prompt del tuo sistema digita:

```
telnet access.usask.ca
```

ed invio. Questo è tutto ciò che devi fare per connetterti ad un sito telnet! Nel caso preso ad esempio, verrà stabilita la connessione ad un servizio detto Hytelnet, che è un database di cataloghi di biblioteche e di altri database disponibili via telnet. Dovresti veder apparire qualcosa di simile:

```
Trying 128.233.3.1 ...
Connected to access.usask.ca
Escape character is '^]'

Ultrix UNIX (access.usask.ca)

login:
```

Ogni sito telnet ha due indirizzi -- uno composto da parole che una persona può ricordare facilmente; l'altro numerico e più adatto ai computer. E' bene ricordare il "carattere di escape". Se non si riesce ad uscire in nessun altro modo, si può tornare al proprio sistema semplicemente tenendo premuto il tasto CTRL e digitando ']'.
'].

Alla richiesta di login trasmessa da questo specifico sistema, digita

```
hytelnet
```

seguito da invio. Vedrai apparire qualcosa tipo:

```
                Welcome to HYTELNET
                version 6.2
                .....

What is HYTELNET?      <WHATIS>      .      Up/Down arrows MOVE
Library catalogs      <SITES1>      .      Left/Right arrows SELECT
Other resources       <SITES2>      .      ? for HELP anytime
Help files for catalogs <OP000>      .
Catalog interfaces   <SYS000>      .      m returns here
Internet Glossary    <GLOSSARY>  .      q quits
Telnet tips          <TELNET>      .
Telnet/TN3270 escape keys <ESCAPE.KEY> .
Key-stroke commands <HELP.TXT>  .
```

```
                .....
                HYTELNET 6.2 was written by Peter Scott,
                U of Saskatchewan Libraries, Saskatoon, Sask, Canada. 1992
                Unix and VMS software by Earl Fogel, Computing Services, U of S 1992
```

Verrà evidenziata la prima opzione, "<WHATIS>". Usa le "freccie" sulla tua tastiera per selezionare le varie opzioni. Quando hai raggiunto l'opzione desiderata premi il tasto `invio`. Otterrai, allora, un altro menu che a sua volta ti permetterà di richiamare dei file di testo in cui reperire informazioni su come connettersi a vari siti e su altre opzioni e comandi disponibili. Hytelnet non presenta particolari difficoltà; l'unico fatto singolare è che per tornare al punto di partenza (per esempio, da un sotto-menu al menu principale) occorre premere la freccia a sinistra.

Familiarizza col sistema. Puoi utilizzare la funzione di screen-capture del tuo computer, o in modo più elementare, usare una penna ed un foglio di carta. Infatti potresti imbatterti in alcuni interessanti servizi telnet che vorresti provare - ed avrai bisogno dei loro "indirizzi" telnet.

Girovagando per Hytelnet, ti sembrerà di non esserti mai mosso dal tuo sistema -- tanto velocemente arriva a lavorare telnet. Talora, invece, quando il traffico di rete è intenso, potrai notare un ritardo tra l'invio di un comando e la risposta del sistema remoto.

Per tornare al tuo sistema, digita 'q' ed `invio`.

Alcuni siti telnet sono predisposti in modo da potervi accedere solamente attraverso una specifica "porta" (d'accesso). In tali casi il loro nome è sempre seguito da un numero, ad esempio: `india.colorado.edu 13`. Nel collegarsi a tali sistemi, è sempre necessario indicare il suddetto numero.

Proviamo praticamente il precedente indirizzo. Digita

```
telnet india.colorado.edu 13
```

e premi `invio`. Dovresti veder apparire qualcosa come:

```
Trying 128.138.140.44 ...
```

seguito, subito dopo, da

```
telnet india.colorado.edu 13

Escape character is '^]'.
Sun Jan 17 14:11:41 1994
Connection closed by foreign host.
```

Ciò che vogliamo farti notare è la terza linea, che ti dice l'ora esatta (sul fuso orario Mountain Standard Time), determinata da un orologio atomico gestito dal governo USA a Boulder, nel Colorado.

6.2 CATALOGHI DI BIBLIOTECHE

Diverse centinaia di biblioteche sparse in tutto il mondo, dalla Biblioteca pubblica Snohomish nello stato di Washington alla Biblioteca del Congresso, sono ora accessibili via telnet. Puoi usare Hytelnet per cercare i loro nomi, i loro indirizzi telnet e le loro istruzioni per l'uso.

Perché voler consultare il catalogo di una biblioteca nella quale non potrai mai andare? Molti libri sono condivisi da più biblioteche; in tal modo, se la tua solita biblioteca non possedesse il libro che stai cercando, potrai sempre dire al bibliotecario dove lo può reperire. Oppure, se vivi in una zona in cui le biblioteche non sono ancora connesse alla Rete, puoi usare telnet per operare una prima ricerca bibliografica.

Esistono diversi programmi di database usati dalle biblioteche in linea. Quello della biblioteca di Harvard è uno dei più facili da usare, perciò proviamolo.

Collegiamoci, via telnet, ad `hollis.harvard.edu`. Vedremo:

```
*****
*****
***   ***   ***
*** VE *** RI ***
***   ***   ***
*****   *****
**** TAS ****
***   ***
*****
***
CMS      (VM/CMS Timesharing Service)
```

```
** HOLLIS IS AVAILABLE WITHOUT ACCESS RESTRICTIONS **
Access to other applications is limited to individuals who have been
granted specific permission by an authorized person.
```

```
To select one of the applications above, type its name on the command
line followed by your user ID, and press RETURN.
```

```
** HOLLIS DOES NOT REQUIRE A USERID **
```

```
EXAMPLES:  HOLLIS (press RETURN)  or  HUBS userid (press RETURN)
===>
```

Scrivi:

```
hollis
```

ed invio. Dopo alcune schermate comparirà la seguente:

```
WELCOME TO HOLLIS
(Harvard OnLine Library Information System)
```

To begin, type one of the 2-character database codes listed below:

```
HU      Union Catalog of the Harvard libraries
OW      Catalog of Older Widener materials
LG      Guide to Harvard Libraries and Computing Resources
AI      Expanded Academic Index (selective 1987-1988, full 1989- )
LR      Legal Resource Index (1980- )
PA      PAIS International (1985- )
```

To change databases from any place in HOLLIS, type CHOOSE followed by a 2-character database code, as in: CHOOSE HU

For general help in using HOLLIS, type HELP. For HOLLIS news, type HELP NEWS. For HOLLIS hours of operation, type HELP HOURS.

ALWAYS PRESS THE ENTER OR RETURN KEY AFTER TYPING YOUR COMMAND

Anzitutto notiamo il nome del sistema: Hollis.

Diversi bibliotecari in tutto il mondo sembrano andar matti per le trovate ingegnose e gli acrostici antropomorfizzati per nominare le loro macchine (non lontano da Harvard, le biblioteche alla Brandeis University hanno ideato il Library On-Line User Information Service, o Louis; il MIT a Boston utilizza il Barton).

Per una veloce consultazione della biblioteca di Harvard, possiamo selezionare l'opzione HU, che ti dà accesso alle loro collezioni principali, comprese quelle delle biblioteche mediche. Vedrai apparire:

THE HARVARD UNIVERSITY LIBRARY UNION CATALOG

To begin a search, select a search option from the list below and type its code on the command line. Use either upper or lower case.

AU	Author search
TI	Title search
SU	Subject search
ME	Medical subject search
KEYWORD	Keyword search options
CALL	Call number search options
OTHER	Other search options

For information on the contents of the Union Catalog, type HELP.
To exit the Union Catalog, type QUIT.

A search can be entered on the COMMAND line of any screen.

ALWAYS PRESS THE ENTER OR RETURN KEY AFTER TYPING YOUR COMMAND.

Mettiamo che tu sia curioso di sapere se Harvard ha abbandonato la rigida regola dei Puritani, che fondarono l'università. Perché non controllare se la biblioteca di Harvard possiede una copia di "The Joy of Sex"? Digitiamo

TI Joy of Sex

ed invio. Allora apparirà

```
HU: YOUR SEARCH RETRIEVED NO ITEMS.  Enter new command or HELP.      You typed:
TI JOY OF SEX
*****
```

ALWAYS PRESS THE ENTER OR RETURN KEY AFTER TYPING YOUR COMMAND.

```
-----
OPTIONS: FIND                               START - search options           HELP
                                               QUIT - exit database
COMMAND?
```

Uff! Ma hanno almeno qualcosa che contenga la parola "sex" nel titolo? Prova un'altra ricerca TI, ma questa volta digita solamente: TI sex. Otterremo:

```
HU GUIDE: SUMMARY OF SEARCH RESULTS          2086 items retrieved by your search:
FIND TI SEX
-----
```

```
  1  SEX
  2  SEX A
823  SEXA
827  SEXBO
831  SEXCE
833  SEXDR
834  SEXE
879  SEXIE
```


quello che hai sempre voluto sapere sugli Hawaiiani, persino il numero di feriti ogni anno per incidenti di surf (sette).

6.3 ALCUNI SITI TELNET INTERESSANTI

AGRICOLTURA

PENPages, della Facoltà di Agraria dell'Università Statale della Pennsylvania, fornisce settimanalmente le condizioni meteorologiche mondiali e lo stato dei raccolti basandosi su informazioni del Dipartimento dell'Agricoltura degli Stati Uniti. Il tutto molto dettagliatamente: dall'effetto del tempo sulle palme in Malesia, allo stato del grano in Ucraina. Alcuni rapporti di funzionari della Pennsylvania forniscono suggerimenti per migliorare la vita nelle fattorie. Un database elenca i distributori di fieno della Pennsylvania divisi per contea -- dando anche valutazioni sulla qualità del loro fieno!

Il servizio permette di ottenere informazioni in due modi. Un sistema di menu permette un rapido accesso ai rapporti che variano più di frequente, quali i rapporti settimanali sul tempo e sui raccolti. Un sistema di indici ti permette di condurre ricerche attraverso migliaia di documenti in linea, usando delle parole chiave. A livello del menu principale, puoi scorrere velocemente un manuale "online" o scegliere "PENPages" il quale ti introduce nel sistema che gestisce le informazioni sull'agricoltura.

telnet: psupen.psu.edu

User name: la sigla di due lettere del tuo stato (per gli USA)
oppure WORLD (per tutti gli altri, N.d.T.)

Il California State University's Advanced Technology Information Network fornisce informazioni simili a PENPage, solo che concentra l'attenzione sui raccolti in California. Esso, inoltre, fornisce liste di fiere imminenti e riporta continui aggiornamenti in fatto di biotecnologia.

telnet: caticsuf.cati.csufresno.edu

login: public

Poi ti verrà richiesto di registrarti e ti saranno assegnati un identificativo ed una password. Nel menu principale digita "a" per avere informazioni sull'agricoltura.

Digita, invece, "d" per richiamare un menu con un notiziario bisettimanale sulle biotecnologie.

AIDS

L'università di Miami gestisce un elenco di strutture specializzate sull'AIDS che si trovano nella Florida meridionale.

telnet: callcat.med.miami.edu

login: library

Seleziona "P" (per "AIDS providers") nel menu principale e potrai contattare dottori, ospedali ed altre strutture di sostegno per malati di AIDS. Puoi anche compiere ricerche secondo la specializzazione.

Vedi anche alle voci Conversazione e Salute.

AMBIENTE

Envirolink è un grande database ed un sistema di conferenze sull'ambiente, ubicato a Pittsburg.

telnet: envirolink.org

login: gopher

L'U.S. Environmental Protection Agency gestisce un database "online" relativo ai rifiuti tossici, al programma di pulizia dei laghi e alle iniziative ecologiche nel New England. Tale organizzazione sta progettando di includere anche le iniziative di altre zone. Di fatto, tale database è un catalogo elettronico di documenti EPA -- puoi ricercare tali documenti, ma per prenderne visione effettivamente devi recarti all'ufficio EPA della tua regione.

telnet: epaibm.rtpnc.epa.gov
Nessuna password richiesta

Al menu principale digita: `public` seguito da `invio` (esistono altre opzioni, ma possono essere usate solo dal personale EPA). Otterrai un menu formato da una singola linea. Scrivi `ols` seguito da `invio`, ed otterrai qualcosa di simile.

```
NET-106 Logon to TS004 in progress.
```

DATABASES:

N	NATIONAL CATALOG	CH	CHEMICAL COLL. SYSTEM
H	HAZARDOUS WASTE	1	REGION I
L	CLEAN LAKES		

OTHER OPTIONS:

?	HELP
Q	QUIT

```
ENTER SELECTION -->
```

Seleziona una delle voci e potrai compiere ricerche per titolo, parola chiave, anno di pubblicazione od organizzazione. Dopo aver inserito i dati apparirà il numero dei documenti che soddisfano la tua richiesta. Tale lista potrà essere consultata digitando "1". Per ottenere ulteriori indicazioni bibliografiche su una particolare voce della lista, digita "V" seguito dal numero della voce desiderata.

L'Università del Michigan gestisce un database di articoli di giornale o di riviste riguardanti l'ambiente, con particolare attenzione a ciò che riguarda il Michigan, datati dal 1980.

telnet: hermes.merit.edu
host: mirlyn
login: meem

ANIMALI

Vedi alla voce Salute

ASSUNZIONI E INFORMAZIONI SUI PROGRAMMI DEI COLLEGE

Il Federal Information Exchange a Gaithersburg, MD, gestisce due sistemi che fanno capo allo stesso indirizzo: FEDIX e MOLIS. FEDIX fornisce informazioni sulla ricerca e sulle borse di studio per conto di diverse agenzie federali, compresa la NASA, il Dipartimento dell'Energia e l'Amministrazione dell'Aviazione Federale. Altre organizzazioni forniscono informazioni circa l'assunzione delle minoranze e borse di studio. MOLIS fornisce informazioni sui college per minoranze, sui loro programmi e professori.

telnet: fedix.fie.com
User name: fedix (per il database federale delle assunzioni) oppure
molis (per i college delle minoranze)

In entrambi i casi sarai guidato da un semplice sistema di menu.

CALCOLATORI

Hewlett-Packard fornisce un servizio gratuito a cui chiedere informazioni circa le sue linee di calcolatori.

telnet: hpcvbbs.cv.hp.com
non è richiesta alcuna password

CHIMICA

Apparirà sul tuo video la Tavola Periodica degli Elementi e potrai andare a cercare diverse proprietà dei singoli elementi.

telnet: camms2.caos.kun.nl
non è richiesta alcuna password

CONVERSAZIONE

Communications Canada, un'agenzia governativa canadese, sta sviluppando la Conversational Hypertext Access Technology (CHAT), un sistema che permette, a persone che hanno poca o nessuna esperienza dell'uso del computer, un accesso semplice ad alcuni database, usando i cosiddetti collegamenti ipertestuali. Invece di utilizzare linee di comando talora incomprensibili, l'utente digita le domande in lingua inglese.

telnet: debra.doc.ca
login: chat

Scegli uno dei tre database disponibili, uno dei quali sull'AIDS, e poi fai le tue domande in inglese.

Prova a chiedere al database AIDS, "When was AIDS first discovered?" ("Quando è stato individuato l'AIDS per la prima volta?"). Lui ti risponderà:

```
"The first case of AIDS in North America was diagnosed in 1979.  
Before that, it existed in Africa, probably beginning in the 1950's.  
AIDS was discovered in North America when a number of young men with a  
history of homosexuality developed a rare type of cancer called  
Kaposi's sarcoma."
```

```
[ "Il primo caso di AIDS nel Nord America fu diagnosticato nel 1979.  
Prima di allora, si era già sviluppato in Africa probabilmente fin  
dagli anni 50. L'AIDS fu scoperto in Nord America quando un certo  
numero di giovani omosessuali manifestò un cancro piuttosto raro  
chiamato sarcoma di Kaposi." ]
```

Talvolta, sei costretto a riproporre la domanda in altra forma. Ad esempio, se chiedi "What is the link between AIDS and drug use?" ("Che connessione c'è tra l'AIDS e il consumo di droga?") il computer risponderà:

```
"I know two things about drugs: the drugs that are used to treat  
people with AIDS, and the risks that drug users have in getting AIDS.  
Please ask about treatments or drug users."
```

```
[ "So due cose sulla droga: le medicine che sono usate per curare  
persone ammalate di AIDS e i rischi che i tossicodipendenti corrono  
di contrarre l'AIDS. Scegli per favore se fare una domanda sulle cure  
o sui tossicodipendenti." ]
```

(Il dubbio del computer è generato dal duplice significato, in inglese, della parola drug: "medicina" e "droga", N.d.T.)

CRONACA CONTEMPORANEA

Ogni anno, la CIA pubblica il Fact Book, che è essenzialmente un notiziario di tutti i paesi del mondo e delle organizzazioni internazionali, comprendente informazioni quali i prodotti più importanti, la forma di governo e i nomi dei leader politici. Questo notiziario è disponibile via Info Database della Università del Maryland.

telnet: info.umd.edu

Scegli il tipo di terminale e premi `invio` (oppure premi solo `invio` se stai utilizzando un VT100). Al menu principale scegli il numero relativo alla voce "Educational Resources". Poi, seleziona il numero corrispondente a "International", seguito da "Factbook". A questo punto puoi compiere ricerche per paese o per agenzia.

Tale sito contiene anche copie del bilancio statunitense, alcuni documenti relativi al North American Free Trade Agreement e ad altre iniziative governative. Al menu relativo alla voce "Educational Resources", seleziona il numero corrispondente a "United States" e quindi quello relativo a "Government".

Il servizio ALIS di accesso alle informazioni legislative ti permette di cercare e curiosare fra gli atti pendenti presentati al Parlamento Hawaiano.

telnet: access.uhcc.hawaii.edu

GEOGRAFIA

Il Geographic Name Server dell'Università del Michigan fornisce informazioni di base quali la popolazione, la latitudine e la longitudine delle città statunitensi e dati su fiumi, monti ed altre caratteristiche geografiche.

telnet: martini.eecs.umich.edu 3000
Nessuna password richiesta

Inserisci il nome di una città, il codice postale o qualche altra indicazione geografica, e digita `invio`. Ricorda che il sistema non accetta abbreviazioni (es. Mt. McKinley), quindi specifica per intero i nomi (es. Mount McKinley).

Digitando il nome di una città od il codice postale, puoi sapere qual è la contea di una certa comunità, il codice postale, la latitudine e la longitudine. Non tutte le caratteristiche geografiche sono incluse, per il momento.

GOVERNO USA

Il Servizio Informazioni della Biblioteca del Congresso ti permette di fare ricerche sulla presente e passata legislazione (dal 1982).

telnet: locis.loc.gov
non è richiesta alcuna password

Una volta connesso, otterrai un menu principale che ti permetterà di scegliere fra diversi database tra cui quello della Biblioteca del Congresso con libri dal 1978 ed uno contenente informazioni riguardo le leggi sul copyright.

Per il database congressuale, seleziona il numero corrispondente e digita invio. Ti verrà chiesto l'anno per il quale vuoi cercare informazioni legali, dopodiché ti apparirà un menu del tipo:

```
***C103- THE LEGISLATIVE INFORMATION FILE FOR THE 103RD CONGRESS,  
which was updated on 05/10/93 and contains 4,044 records,  
is now available for your search.
```

```
CURRENCY: All information is NOT current through the above date, which is  
machine generated when ANY information is added to the file.  
Bill numbers, official titles, sponsors, and status (STEP) added  
within 48 hours. Indexing terms and digests added later, in  
some cases several weeks after the bill is added to the file.
```

```
TO START  RETRIEVE to find:                EXAMPLES:  
SEARCH:   member name ----->          retrieve rep gingrich  
                                                retrieve sen kennedy  
        bill number ----->            retrieve h.r. 1  
        subject keywords ----->       retrieve day care
```

```
FOR HELP: Type the word HELP and press the ENTER key.
```

```
READY FOR NEW COMMAND:
```

Il National Technical Information Service gestisce un sistema che non solo fornisce un gran numero di documenti federali di ogni sorta -- da documenti riguardanti l'ambiente ad estratti di brevetti -- ma serve come accesso per decine di altri sistemi federali di informazione.

```
telnet: fedworld.gov  
login: new
```

LEGGE SUL COPYRIGHT

Vedi alla voce Governo USA.

NOTIZIARIO DELLE NEVI

Vedi alla voce Tempo.

RADIOAMATORI

L'Elenco Nazionale dei Radioamatori ti permette di fare una ricerca fra i radioamatori americani per pseudonimo (call sign), città, cognome o codice postale. Una ricerca che va a buon fine ti farà avere il nome del radioamatore, il suo indirizzo, il suo pseudonimo, l'età, il tipo di licenza che ha e quando questa è stata rilasciata.

```
telnet: callsign.cs.buffalo.edu 2000 oppure ham.njit.edu 2000
```

Quando ti colleghi, devi dire al sistema come vuoi condurre la ricerca e cosa stai cercando. Ad esempio, se vuoi cercare i radioamatori per città, devi digitare

```
city nome della citta'
```

ed invio (es. city Boston).

Altre possibili modalità di ricerca sono quelle tramite "call" (seguito dal nome del radioamatore desiderato), "name", e "zip" (seguito da un codice postale). Fai attenzione a quando cerchi un radioamato-

re in una grande città. Sembra non esserci alcun modo di interrompere la lista una volta che è iniziata se non usando i tasti CTRL e]. Altrimenti, al termine della ricerca, digita

quit

ed invio per scollegarti.

SALUTE

L'U.S. Food and Drug Administration gestisce un database di informazioni relative alla salute.

telnet: fdabbs.fda.gov

login: bbs

Ti verrà chiesto un nome ed una password da usare per futuri collegamenti. Dopodiché, digita:

topics

seguito da invio. Vedrai:

TOPICS	DESCRIPTION
* NEWS	News releases
* ENFORCE	Enforcement Report
* APPROVALS	Drug and Device Product Approvals list
* CDRH	Centers for Devices and Radiological Health Bulletins
* BULLETIN	Text from Drug Bulletin
* AIDS	Current Information on AIDS
* CONSUMER	FDA Consumer magazine index and selected articles
* SUBJ-REG	FDA Federal Register Summaries by Subject
* ANSWERS	Summaries of FDA information
* INDEX	Index of News Releases and Answers
* DATE-REG	FDA Federal Register Summaries by Publication Date
* CONGRESS	Text of Testimony at FDA Congressional Hearings
* SPEECH	Speeches Given by FDA Commissioner and Deputy
* VETNEWS	Veterinary Medicine News
* MEETINGS	Upcoming FDA Meetings
* IMPORT	Import Alerts
* MANUAL	On-Line User's Manual

Potrai compiere ricerche riguardanti i suddetti argomenti per parola chiave o cronologicamente. Ad ogni modo, è un'ottima idea procurarsi, anzitutto, una copia del manuale poiché il lavoro di ricerca in tale sistema risulta un po' ostico. Per ottenere una copia del manuale, digita

manual

seguito da invio. Quindi, digita

scan

seguito da invio. Ti apparirà il seguente messaggio

```
FOR LIST OF AVAILABLE TOPICS TYPE TOPICS
OR ENTER THE TOPIC YOU DESIRE ==>
```

[Per la lista degli argomenti disponibili digita TOPICS
altrimenti inserisci il nome dell'argomento desiderato]

MANUAL

BBSUSER
08-OCT-91
1 BBS User Manual

A questo punto, attiva la funzione di screen-capture o di logging sul tuo computer e digita "1" seguito da `invio`. Il testo del manuale comincerà a scorrere sul tuo monitor fermandosi ogni 24 linee.

SENTENZE DELLA CORTE SUPREMA USA

L'Info Database dell'Università del Maryland contiene informazioni sulle sentenze della Corte Suprema statunitense a partire dal 1991.

telnet: info.umd.edu

Scegli il tipo di terminale da utilizzare e digita `invio` (o semplicemente digita `invio` per VT100). Al menu principale, digita il numero relativo alla voce "Educational Resources" seguito da `invio`. Una delle opzioni disponibili sarà "United States". Digita il relativo numero, quindi, al menu successivo, scegli la voce "Supreme Court".

SPAZIO

Il NASA Spacelink ad Huntsville, in Alabama, fornisce ogni sorta di rapporti e dati riguardanti la NASA, la sua storia, le varie missioni ed ulteriori notizie sul suo passato e presente. Potrai trovare rapporti dettagliati su ogni sonda, satellite nonché missione che la NASA abbia mai intrapreso. Oltre a ciò, aggiornamenti giornalieri e piani di lezione per insegnanti.

Il sistema gestisce un grande database di immagini formato GIF dallo spazio, sebbene queste non siano reperibili via telnet. Se tu volessi recuperare qualche immagine, dovresti contattare direttamente il sistema al numero (205) 895-0028.

telnet: spacelink.msfc.nasa.gov

Una volta connesso, ti verrà presentata una panoramica del sistema e ti verrà chiesto di registrarti fornendo successivamente una password.

Il NED (NASA/IPAC Extragalactic Database) contiene dati su più di 100.000 galassie, quasar ed altri oggetti lontani dalla Via Lattea.

telnet: ipac.caltech.edu.
login: ned

Potrai ottenere molte informazioni su quasar, novae e simili consultando il sistema gestito dallo Smithsonian Astrophysical Observatory a Cambridge, Mass.

telnet: cfa204.harvard.edu
login: einline

Il dipartimento di Fisica dell'Università del Massachusetts a Amherst, gestisce una BBS che fornisce esaurienti aree di conferenza e altre fonti di informazione riguardanti lo spazio.

telnet: spacemet.phast.umass.edu

quindi inserisci il tuo nome ed una password a scelta.

STORIA

L'Università di Stanford gestisce un database di documenti riguardanti Martin Luther King.

```
telnet: forsythetn.stanford.edu
Account: socrates
```

Al menu principale, digita

```
select mlk
```

seguito da invio.

TELNET

Hytelnet, all'Università del Saskatchewan, è una guida in linea alla miriade di siti telnet sparsi per il mondo.

```
telnet: access.usask.ca
login: hytelnet
```

TEMPO

Il Dipartimento di Scienze Meteorologiche, Oceanografiche e Spaziali dell'Università del Michigan fornisce previsioni del tempo per città Statunitensi e straniere, notiziario della neve e rapporti sugli uragani.

```
telnet: madlab.sprl.umich.edu 3000 (nota il 3000)
Nessuna password richiesta.
```

Vedi anche la voce TEMPO nella lista di siti FTP per ulteriori informazioni o per scaricare immagini di satelliti e radar meteorologici.

6.4 BBS TELNET

Si potrebbe pensare che Usenet, con le sue migliaia di newsgroup, possa essere sufficiente per soddisfare qualsiasi esigenza.

Tuttavia, esiste un buon numero di BBS ed altri sistemi che forniscono ulteriori aree di conferenza o altri servizi non direttamente disponibili sulla Rete. Alcuni sono gratuiti, altri a pagamento. Tra questi:

Cimarron. Gestito dall'"Istituto Technical" di Monterey, nel Messico. Tale sistema fornisce aree di conferenza in Spagnolo, pur utilizzando comandi impartiti in lingua Inglese, come si può notare dal seguente menu di aree di conferenza disponibili:

List of Boards	
Name	Title
General	Board general
Dudas	Dudas de Cimarron
Comentarios	Comentarios al SYSOP
Musica	Para los afinados.....
Libros	El sano arte de leer.....
Sistemas	Sistemas Operativos en General.
Virus	Su peor enemigo.....
Cultural	Espacio Cultural de Cimarron
NeXT	El Mundo de NeXT

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

Ciencias	Solo apto para Nerds.
Inspiracion	Para los Romanticos e Inspirados.
Deportes	Discusiones Deportivas

Per poter scrivere messaggi e ottenere accesso ai file, devi lasciare un messaggio al SYSOP contenente il tuo nome, indirizzo, professione e numero di telefono. Per far ciò, al prompt, digita 'M' seguita da invio. Attiverai, in tal modo, il sistema di posta elettronica. Digitando 'H', otterrai una lista di comandi con relative istruzioni d'uso.

telnet: bugs.mty.itesm.mx (dalle 20:00 alle 10:00, Eastern time)
login: bbs

Cleveland Free-Net. La prima di una serie di Free-Net. Rappresenta un ambizioso tentativo di portare Internet al grande pubblico. Originariamente era una rete di supporto ospedaliera, ora è sponsorizzata dalla Case Western Reserve University, dalla città di Cleveland, dallo stato dell'Ohio e dalla IBM. Utilizza un semplice sistema di menu simile a quello di CompuServe, ma organizzato come fosse una città:

<<< CLEVELAND FREE-NET DIRECTORY >>>

- 1 The Administration Building (Ufficio Amministrativo)
- 2 The Post Office (Ufficio Postale)
- 3 Public Square (Pubblica Piazza)
- 4 The Courthouse & Government Center (Tribunale e Ufficio del Governo)
- 5 The Arts Building (Palazzo delle Arti)
- 6 Science and Technology Center (Centro di Scienza e Tecnologia)
- 7 The Medical Arts Building (Palazzo della Medicina)
- 8 The Schoolhouse (Academy One) (Scuola)
- 9 The Community Center & Recreation Area (Centro ricreativo)
- 10 The Business and Industrial Park (Palazzo degli Affari)
- 11 The Library (Biblioteca)
- 12 University Circle (Circolo Universitario)
- 13 The Teleport
- 14 The Communications Center (Centro delle Comunicazioni)
- 15 NPTN/USA TODAY HEADLINE NEWS (Notiziario di Cronaca)

h=Help, x=Exit Free-Net, "go help"=extended help
Your Choice ==>

Tale sistema possiede un vasto database di documenti pubblici in continuo aggiornamento, che va dalle sentenze della Corte Suprema Statunitense e dell'Ohio alla Magna Carta o alla Costituzione degli Stati Uniti. Collega gli utenti alle varie organizzazioni governative e fornisce notizie da USA Today. Oltre a Usenet (reperibile nell'area Teleport), il sistema possiede una vasta scelta di conferenze, su argomenti che vanno dagli animali domestici alla politica. E soprattutto, l'utilizzo di tale sistema è gratuito!

telnet: freenet-in-a.cwru.edu oppure
freenet-in-b.cwru.edu oppure
freenet-in-c.cwru.edu

Una volta connesso a Free-Net, puoi girovagare per il sistema. Comunque, se vuoi inviare messaggi o utilizzare e-mail, dovrai registrarti per ottenere un account. In tal senso, otterrai informazioni all'atto del collegamento.

DUBBS. E' una BBS di Delft nei Paesi Bassi. Le conferenze ed i file sono prevalentemente in Olandese, ma gli help ed i comandi di sistema sono in Inglese.

telnet: tudrwa.tudelft.nl

ISCA BBS. Gestita dalla Iowa Student Computer Association, conta più di 100 conferenze, in diverse lingue. Dopo la registrazione, digita "K" per ottenere la lista delle conferenze disponibili, quindi "J" per partecipare ad una data conferenza (devi digitare il nome della conferenza desiderata, non il numero). Digitando "H" otterrai spiegazioni sui principali comandi.

telnet: bbs.isca.uiowa.edu
login: bbs

Youngstown Free-Net. I creatori di Cleveland Free-Net vendono il loro software per 1\$ a chiunque voglia iniziare un'esperienza simile. Attualmente un buon numero di città possiedono la loro Free-Net, compresa Youngstown, Ohio.

telnet: yfn.ysu.edu
login: visitor

6.5 COME OTTENERE INFORMAZIONI SU QUALCUNO

Finger è un piccolo e agile programma che ti permette di ottenere informazioni sulle persone collegate alla Rete -- e ti permette, inoltre, di far conoscere ad altre persone qualcosa in più su di te.

Finger possiede la stessa filosofia di telnet ed FTP. Tuttavia lavora su di un unico file chiamato ".plan" (nota il "." iniziale). ".plan" è un file di testo che tipicamente ogni utente di Internet crea sotto la propria directory principale. Puoi metterci il tuo numero di telefono, raccontare un po' di cose su di te e comunque metterci qualunque altra informazione.

Per leggere il .plan di qualcuno, digita:

```
finger indirizzo_e-mail
```

dove "indirizzo_e-mail" è l'indirizzo Internet della persona desiderata. Se il sistema in indirizzo accetta richieste finger provenienti da altri siti (non tutti lo fanno), otterrai informazioni riguardanti data e ora dell'ultimo collegamento della persona in questione, se la stessa abbia ricevuto nuova posta da allora, e inoltre qualsiasi messaggio egli abbia inserito nel file .plan.

Alcune persone e istituzioni hanno dato sfogo alla loro vena creativa nel loro .plan permettendoti, ad esempio, di controllare il tempo in Massachusetts e le ultime notizie sul baseball.

Prova ad esempio un finger dei seguenti indirizzi:

weather@cirrus.mit.edu	Tempo in Massachusetts
quake@geophys.washington.edu	Posizione e magnitudo dei più recenti terremoti.
jtchern@ocf.berkeley.edu	Risultati di baseball.
nasanews@space.mit.edu	Bollettino giornaliero NASA.
coke@cs.cmu.edu	Consumo di bibite in lattina alla Carnegie-Mellon University.

6.6 RICERCARE QUALCUNO SULLA RETE

Immaginiamo che tu voglia sapere se un tuo amico ha un indirizzo Internet cui scrivere. Probabilmente la via più veloce sarebbe quella di telefonargli! Sebbene esista una gran varietà di servizi di "pagine gialle" su Internet, essi non sono completamente esaurienti -- studenti di college, utenti di servizi commerciali quali CompuServe e molti siti ad accesso pubblico non sono compresi negli elenchi. I principali fornitori di servizi e-mail stanno lavorando ad un elenco universale, ma ciò potrebbe richiedere ancora molto tempo.

Intanto, un paio di servizi di "pagine gialle" possono darti qualche aiuto, o semplicemente soddisfare la tua curiosità di conoscere l'indirizzo di qualche personalità o di conoscenti persi di vista da tempo.

La directory "whois" fornisce nomi, e-mail, indirizzi postali e spesso numeri telefonici delle persone in essa contenute. Per consultarla, utilizza:

```
telnet internic.net
```

e nient'altro (non serve password). Il modo di consultazione più veloce è digitare:

```
whois nome
```

una volta ottenuto il prompt. "Nome" sta per il cognome o il nome dell'organizzazione desiderata. Se verrà trovata nella directory, saranno elencati tutti gli indirizzi di e-mail corrispondenti.

Un altro servizio che vale la pena di provare, specialmente perché crea meno problemi all'utente inesperto, è il Knowbot Information Service, raggiungibile via telnet all'indirizzo

```
info.cnri.reston.va.us 185
```

Anche in tal caso non è necessaria alcuna password. Tale servizio, di fatto, ricerca la persona desiderata in una varietà di "pagine gialle", incluse la lista degli utenti di MCIMail. Per cercare qualcuno, digita

```
query nome
```

dove "nome" è il cognome della persona desiderata. Digitando "?" al prompt, è possibile ottenere un help sui principali comandi. E' possibile, inoltre, utilizzare il sistema tramite e-mail. Spedisci un messaggio al seguente indirizzo:

```
kis@cnri.reston.va.us
```

oppure all'indirizzo:

```
netaddress@sol.bucknell.edu
```

Puoi lasciare l'oggetto in bianco. Come corpo del messaggio, inserisci

```
query nome
```

come via di ricerca più semplice. Per ottenere dettagli su modalità di ricerca più complesse, aggiungi la linea:

```
man
```

Un'ulteriore modalità di ricerca è tramite il server dei nomi Usenet. Tale servizio è gestito dal MIT (Boston) e tiene traccia dell'indirizzo di chiunque spedisca messaggi a Usenet che passano attraverso il MIT. Funziona tramite e-mail. Manda un messaggio a:

```
mail-server@rtfm.mit.edu
```

omettendo il "subject:". Come corpo del messaggio inserisci

```
send indirizzo-usenet/nome
```

specificando, in pratica, il nome o il cognome della persona da ricercare o comunque una qualsiasi stringa che possa essere contenuta nel suo indirizzo di e-mail (anche qualcosa a destra del simbolo "@"). Il sistema risponderà via e-mail con un messaggio contenente l'elenco di tutti gli indirizzi trovati in cui figura la stringa richiesta.

6.7 QUANDO QUALCOSA NON VA

- *Il sito telnet cui stai cercando di collegarti non risponde.*
Il sito potrebbe essere momentaneamente sconnesso per manutenzione o per altri problemi.
- *Messaggio "host unavailable".*
Il sito è sconnesso per qualche motivo. Riprova successivamente.
- *Messaggio "host unknown".*
Controlla di aver scritto esattamente il nome del sito.
- *Dopo aver inserito una password, ottieni il messaggio "login incorrect".*
Riprova a collegarti. Se ottenessi lo stesso messaggio, tieni premuto il tasto CTRL e simultaneamente premi il tasto] per tornare al tuo sistema.
- *Non riesci a scollegarti da un sito telnet*
Anche in questo caso, digita CTRL e] simultaneamente per tornare al tuo sistema.

6.8 PER SAPERNE DI PIU'

I newsgroup Usenet alt.internet.services e alt.bbs.internet forniscono notizie sui siti telnet di nuova formazione. Scott Yanoff spedisce periodicamente la sua Lista aggiornata dei servizi Internet (Updated Internet Services List) nel primo newsgroup indicato. Nel newsgroup alt.bbs.internet potrai trovare il file delle domande ricorrenti (FAQ) sulle BBS Internet a cura di Aydin Edguer.

Peter Scott, che gestisce il database Hytelnet, cura una mailing list dedicata a nuovi servizi telnet e variazioni in quelli esistenti. Per essere inserito nella lista, scrivigli all'indirizzo `scott@sklib.usask.ca`.

Gleason Sackman cura invece una mailing list dedicata ai nuovi servizi Internet ed ai nuovi modi di usare la Rete. Per iscriverti a tale mailing list, invia un messaggio a:

```
listserv@internic.net
```

Lascia l'oggetto in bianco e come messaggio scrivi:

```
Sub net-happenings tuo_nome
```

Se proprio non riesci a localizzare una persona in altro modo, prova a chiedere ai frequentatori del newsgroup soc.net-people.

Capitolo 7: FTP

7.1 TONNELLATE DI FILE

Centinaia di sistemi collegati a Internet hanno biblioteche di file, o archivi, accessibili al pubblico. Per la maggior parte consistono di programmi shareware a basso prezzo o addirittura gratuiti, praticamente per ogni marca di computer. Se vuoi un nuovo programma di comunicazioni per il tuo IBM, o hai voglia di provare un gioco nuovo sul tuo Amiga, puoi ottenerlo da Internet.

In più, ci sono anche biblioteche di documenti: se hai bisogno di una copia di una recente sentenza della Corte Suprema degli Stati Uniti, puoi trovarla su Internet. Copie di documenti storici, dalla Magna Carta alla Dichiarazione di Indipendenza sono a tua disposizione, insieme alla traduzione di un telegramma di Lenin che ordinava l'esecuzione di contadini in rivolta. Puoi anche trovare testi di canzoni, poesie, persino i riassunti di ogni episodio di "Lost in Space" che sia stato girato. Puoi anche trovare documenti che descrivono nei dettagli tutto ciò che potresti mai desiderare di sapere sulla stessa Internet. Per prima cosa spiegheremo come fare per ricevere questi file, poi ti mostreremo dove sono conservati.

Questi file si possono ottenere sempre più spesso via Gopher o World-Wide Web (vedi, rispettivamente, i Capitoli 8 e 9 per maggiori informazioni), ma è comunque utile imparare ad usare il metodo tradizionale di scambio di file sulla Rete, il "protocollo di trasferimento file" FTP, perché esistono ancora moltissimi file archiviati sui siti FTP.

Avviare FTP è facile come usare telnet. Alla linea di comando del tuo sistema host, digita

```
ftp nome.sito
```

e premi Invio, dove "nome.sito" è l'indirizzo del sito FTP che vuoi raggiungere. Una grossa differenza tra telnet e FTP è che si considera segno di poca cortesia collegarsi alla maggioranza dei siti FTP durante il loro orario d'ufficio (di solito tra le 6 di mattina e le 6 di pomeriggio, ora locale). Questo perché il trasferimento dei file attraverso la Rete impegna molta potenza di calcolo, la quale durante il giorno è probabilmente utilizzata per le funzioni principali del computer, qualunque esse siano. Ci sono tuttavia alcuni siti FTP che sono accessibili al pubblico 24 ore su 24. Li troverai evidenziati nell'elenco dei siti FTP del paragrafo 7.6

7.2 IL TUO AMICO ARCHIE

Bene, ma come si fa per trovare il file che cerchiamo?

Fino a pochi anni fa, poteva essere una vera fatica -- non esisteva una directory generale in cui localizzare dove avrebbe potuto trovarsi un determinato file su Internet. E chi mai avrebbe voluto spulciare dentro centinaia di biblioteche di file alla ricerca di qualcosa?

Alan Emtage, Bill Heelan e Peter Deutsch, studenti all'università McGill di Montreal, si posero proprio questa domanda. E fecero qualcosa al riguardo.

Crearono un sistema di database, chiamato archie, che chiamava periodicamente le biblioteche di file per scoprire cosa avevano a disposizione. A sua volta, chiunque poteva chiamare Archie, digitare un nome di file e vedere in quale luogo su Internet fosse reperibile. Archie attualmente cataloga quasi 1.000 biblioteche di file sparse per il mondo.

Oggi ci sono tre modi per chiedere ad archie di trovare un file: attraverso telnet, attraverso un programma "cliente" archie sul tuo sistema host, oppure attraverso la posta elettronica. Tutti e tre i metodi ti consentono di digitare un nome di file, completo o parziale, e ti dicono dove è memorizzato su Internet.

Se hai accesso a telnet, puoi fare telnet ad uno dei seguenti indirizzi: archie.mcgill.ca; archie.sura.net; archie.unl.edu; archie.ans.net; o archie.rutgers.edu. Se ti viene chiesto un nome per il login, digita:

```
archie
```

e premi invio.

Quando sarai collegato, il comando chiave è prog, che si usa in questa forma:

```
prog nomefile
```

seguito da `invio`, dove "nomefile" è il programma o il file che stai cercando. Se non sei sicuro del nome completo di un file, prova a digitare parte del nome. Per esempio, "PKZIP" andrà bene allo stesso modo di "PKZIP204.EXE.". Il sistema non accetta i caratteri jolly DOS o Unix. Se chiedi ad archie di cercare "PKZIP*", ti dirà che non ha trovato alcun file con quel nome. Una cosa da tener presente è che un file non è necessariamente un programma: potrebbe anche essere un documento. Ciò significa che puoi usare archie, ad esempio, per trovare qualunque cosa riguardo ai Beatles ci sia su Internet, così come programmi per computer e file grafici.

Diversi siti Internet hanno oggi i loro propri programmi archie che ricevono la tua richiesta e la passano al database archie più vicino -- chiedi al tuo amministratore di sistema se ne ha uno in linea. Questi programmi cliente di solito forniscono informazioni molto più velocemente dello stesso archie originale! Se è disponibile, alla linea di comando del tuo sistema host digita:

```
archie -s nomefile
```

dove "nomefile" è il programma o documento che stai cercando, e premi `invio`. L'opzione `-s` dice al programma di ignorare la differenza tra maiuscole e minuscole nel nome di un file, e ti permette di cercare concordanze parziali. Oppure potresti digitare:

```
archie -s nomefile | more
```

in modo da fermare lo scorrimento della risposta di archie al termine di ogni schermata (una cosa utile nel caso siano molti i siti che hanno quel file disponibile). Oppure potresti aprire un file sul tuo computer con la funzione di cattura del testo (text-logging).

Il terzo metodo, per chi non ha accesso alle altre due vie, è la posta elettronica.

Spedisci un messaggio a `archie@quiche.cs.mcgill.ca`. Puoi lasciare l'oggetto in bianco; nel corpo del messaggio scrivi

```
prog nomefile
```

dove "nomefile" è il file che stai cercando. Puoi chiedere ad archie di cercare più programmi scrivendo i loro nomi sulla stessa linea "prog", in questo modo:

```
prog file1 file2 file3
```

Entro poche ore, archie ti risponderà mandandoti un elenco dei siti giusti per richiedere il o i file.

In tutti e tre i casi, se esiste un sistema che contiene il tuo file, otterrai una risposta che assomiglierà a questa:

```
Host sumex-aim.stanford.edu
Location: /info-mac/comm
      FILE -rw-r--r--      258256  Feb 15 17:07  zterm-09.hqx
Location: /info-mac/misc
      FILE -rw-r--r--      7490    Sep 12 1991  zterm-sys7-color-icons.hqx
```

Probabilmente otterrai un certo numero di risposte simili per ogni programma. L'"host" è il sistema che ha il file. La "Location" (posizione) ti dice in quale directory cercare quando ti collegherai a quel sistema. Per il momento ignora la strana serie di "r" e di trattini. Di seguito vengono la dimensione del file o della directory, espressa in byte, la data in cui il file è stato caricato sul sistema e il nome del file.

7.3 RICEVERE I FILE

A questo punto vorrai ricevere il file che hai trovato.

Dando per scontato che il tuo sistema disponga di FTP, ti puoi collegare in maniera simile a quanto fatto con telnet, digitando:

```
ftp sumex-aim.stanford.edu
```

o il nome di qualunque sito tu voglia raggiungere. Premi *invio*; se il collegamento funziona, vedrai:

```
Connected to sumex-aim.stanford.edu.  
220 SUMEX-AIM FTP server (Version 4.196 Mon Jan 13 13:52:23 PST 1992) ready.  
Name (sumex-aim.stanford.edu:adamg):
```

Se invece non succede nulla per un minuto o due, premi *control-C* per ritornare alla linea di comando del tuo sistema host. Se il collegamento ha funzionato, digita

```
anonymous
```

e premi *invio*. Su Internet troverai molti riferimenti al cosiddetto "FTP anonimo" (anonymous FTP). Si chiama così perché non devi necessariamente specificare al sito della biblioteca il tuo nome. La ragione è che questi siti sono predisposti in modo che chiunque possa accedere a certi file pubblici, permettendo però contemporaneamente agli utenti con un account sul sito di fare il login e accedere ai propri file personali. Successivamente ti verrà chiesta la password. Come password usa il tuo indirizzo di posta elettronica. Ecco cosa apparirà

```
230 Guest connection accepted. Restrictions apply.  
Remote system type is UNIX.  
Using binary mode to transfer files.  
ftp>
```

Ora digita:

```
ls
```

e premi *invio*. Vedrai qualcosa di terribile, simile a quanto segue:

```
200 PORT command successful.  
150 Opening ASCII mode data connection for /bin/ls.  
total 2636  
-rw-rw-r--  1 0          31          4444 Mar  3 11:34 README.POSTING  
dr-xr-xr-x  2 0          1           512 Nov  8 11:06 bin  
-rw-r--r--  1 0          0      11030960 Apr  2 14:06 core  
dr--r--r--  2 0          1           512 Nov  8 11:06 etc  
drwxrwsr-x  5 13        22           512 Mar 19 12:27 imap  
drwxr-xr-x 25 1016      31           512 Apr  4 02:15 info-mac  
drwxr-x---  2 0          31          1024 Apr  5 15:38 pid  
drwxrwsr-x 13 0          20          1024 Mar 27 14:03 pub  
drwxr-xr-x  2 1077      20           512 Feb  6 1989 tmycin  
226 Transfer complete.  
ftp>
```

Oddio! Cerchiamo di decifrare questa stele di Rosetta.

Innanzitutto, *ls* è il comando FTP per visualizzare una directory (puoi anche usare *dir*, ma se sei abituato all'MS-DOS potresti fare confusione quando proverai ad usare *dir* sul tuo host system, dove non funzionerà, quindi è probabilmente meglio che ti ricordi di usare sempre *ls* per ottenere una directory quando sei online).

La primissima lettera di ogni linea ti dice se la voce riguarda una directory o un file. Se la prima lettera è una "d" o una "l", si tratta di una directory, altrimenti di un file.

Il resto di quel singolare insieme di lettere e trattini consiste in "bandiere di segnalazione" (flag) che dicono al sito FTP chi può vedere, cambiare o cancellare il file in questione. Puoi tranquillamente ignorare tutto ciò. Puoi anche ignorare il resto della linea fino al secondo numero, quello subito prima della da-

ta. Quest'ultimo indica la dimensione del file, in byte. Se la linea è quella di una directory, il numero ti dà un'indicazione approssimativa di quanti file siano contenuti nella directory. Una directory di 512 byte è relativamente piccola. Successivamente troviamo la data in cui il file o la directory sono stati caricati, seguita (finalmente!) dal nome.

Fai caso al file README.POSTING all'inizio della directory. La maggior parte dei siti di archivio ha un documento "leggimi" (README), che di solito contiene alcune informazioni di base sul sito, sulle sue risorse e su come usarle. Preleviamo dunque questo file, sia per le informazioni che contiene che per vedere come trasferire un file da quel sistema al nostro. Al prompt ftp> digita

```
get README
```

e premi *invio*. Fai attenzione: i siti FTP non sono diversi in generale da quelli Unix: distinguono tra lettere minuscole e maiuscole. Vedrai qualcosa di simile:

```
200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for README (4444 bytes).
226 Transfer complete. 4444 bytes received in 1.177seconds (3.8 Kbytes/s)
```

Ecco fatto! Il file si trova ora nella tua home directory sul tuo sistema host; da lì potrai scaricarlo sul tuo computer. Il semplice comando "get" è la chiave per trasferire un file da un sito di archivio al tuo sistema host.

Se vuoi scaricare più di un file alla volta (per esempio una serie di documenti), usa mget al posto di get; per esempio:

```
mget *.txt
```

Con questo comando trasferirai una copia di tutti i file che si trovano nella directory in cui ti trovi e terminano in .txt. Prima che ogni file venga copiato, ti verrà chiesto se sei sicuro di volerlo ricevere. Nonostante ciò, mget potrebbe farti risparmiare una considerevole quantità di tempo -- non dovrai digitare ogni singolo nome di file. Se vuoi risparmiare ancora più tempo, e sei veramente sicuro di voler ricevere TUTTI i file specificati, digita

```
prompt
```

prima di dare il comando mget. Così facendo disattiverai il prompt e tutti i file saranno trasferiti direttamente nella tua home directory.

C'è un altro comando da tener presente. Se vuoi ricevere una copia di un programma, digita

```
bin
```

e premi *invio*. Così dirai al sito FTP e al tuo sito host che stai per ricevere un file binario, cioè un programma. La maggior parte dei siti FTP usano ormai di default il formato binario, ma è una buona idea dare comunque il comando nel caso tu ti sia collegato a uno dei pochi siti che hanno un default diverso.

Per cambiare directory digita:

```
cd nome-directory
```

(sostituendo il nome della directory a cui vuoi accedere) e premi *invio*. Digita

```
ls
```

e premi *invio* per ricevere l'elenco dei file di quella particolare directory.

Per tornare indietro nell'albero delle directory digita

```
cd ..
```

(nota lo spazio tra la d e il primo punto) e premi `invio`. Oppure potresti digitare

```
cdup
```

e premere `invio`. Continua a fare così fino ad arrivare alla directory che ti interessa. In alternativa, se conosci già il percorso del file che ti interessa (grazie al nostro amico archie), dopo il collegamento potresti digitare semplicemente

```
get directory/subdirectory/nomefile
```

Su molti siti, i file di pubblico accesso si trovano nella directory `pub` o `public`; qualche volta troverai una directory `info`.

Praticamente ogni sito ha una directory `bin`, che a prima vista potrebbe far pensare ad un cestino (`bin`, in inglese) nel quale potrebbe essere stata gettata roba interessante. Ma in realtà il nome è l'abbreviazione di "binary" ed è semplicemente un posto dove l'amministratore del sistema mantiene i programmi che mandano avanti il sito FTP. `Lost+found` (oggetti smarriti) è un'altra directory che sembra interessante ma in pratica non contiene mai niente di interesse generale.

In precedenza hai visto come usare `archie`. Dall'esempio fatto, puoi constatare come alcuni amministratori di sistema sembrino colti da un attacco di follia al momento di dare un nome ai file. Fortunatamente c'è un modo per rinominare un file mentre viene trasferito. Usando l'esempio fatto per `archie`, potresti scrivere:

```
get zterm-sys7-color-icons.hqx zterm.hqx
```

e premere `invio`. Invece di avere continuamente a che fare con un file chiamato `zterm-sys7-color-icons.hqx`, ne avrai ora uno chiamato semplicemente `zterm.hqx`.

Le ultime tre lettere tirano in causa qualcos'altro: molti file di programmi sono compressi per risparmiare spazio e tempo di trasmissione. Per poterli usare, dovrai prima trasformarli nella forma originale con un programma di decompressione.

7.4 LE STRANE LETTERE -- DECIFRIAMO GLI ULTIMI CARATTERI DEI FILE

Esiste una grande varietà di metodi di compressione. Puoi capire quale metodo è stato usato dalle ultime lettere, da una a tre, del nome di un file. Ecco alcuni dei più comuni gruppi di lettere (che costituiscono la cosiddetta "estensione" N.d.T.) con l'indicazione di cosa serve per decomprimerli (la maggior parte di questi programmi di decompressione può essere localizzata attraverso `archie`).

- .txt o .TXT** usato da solo questo suffisso indica che il file è un documento, piuttosto che un programma.
- .ps o .PS** Un documento PostScript (il linguaggio di descrizione della pagina di Adobe). Puoi stampare questo file con le stampanti predisposte per il PostScript, oppure usare un programma di anteprima, come `GhostScript` del GNU project.
- .doc o .DOC** Un'altra "estensione" tipica dei documenti. Non è necessaria la decompressione, a meno che sia seguita da:
- .Z** che indica un metodo di compressione di Unix. Per decomprimere, digita

```
uncompress nomefile.Z
```

e premi `invio` alla linea di comando del tuo sistema host. Se il file è un file di testo compresso, puoi leggerlo in linea digitando invece:

```
zcat nomefile.txt.Z | more
```

u16.zip è un programma MS-DOS che permette di scaricare un file simile e di decomprimerlo sul proprio computer. Il programma equivalente per Macintosh si chiama MacCompress (usaarchie per localizzarli)

.zip o .ZIP Indicano che il file è stato compresso con un popolare programma di compressione per MS-DOS, noto come PKZIP (usaarchie per trovare PKZIP204G.EXE). Molti sistemi Unix ti permetteranno di decomprimere un file ZIP con un programma chiamato, giustappunto, unzip.

.gz Una versione Unix di ZIP. per decomprimere, digita

```
gunzip nomefile.gz
```

alla linea di comando del tuo sistema host.

.zoo o .ZOO Un formato di compressione Unix e MS-DOS. Usa un programma chiamato zoo per decomprimere.

.Hqx o .hqx Un formato di compressione Macintosh. Richiede il programma BinHex.

.shar o .Shar Un altro formato Unix. Usa unshar per decomprimere.

.tar Un altro formato Unix, spesso usato per unire un certo numero di file collegati in un unico grosso file. La maggior parte dei sistemi Unix ha un programma chiamato tar per decomprimere questi file. Spesso, un file trattato con tar sarà stato compresso anche con il metodo gz, quindi dovrai prima decomprimerlo poi usare tar.

.sit o .Sit Un formato Macintosh che richiede il programma Stuffit.

.ARC Un altro formato MS-DOS, richiede l'uso di ARC o ARCE.

.LHZ Un altro formato MS-DOS, richiede l'uso di LHARC.

Qualche parola finale di avvertimento: verifica la dimensione di un file prima di riceverlo. Su Internet i dati viaggiano a velocità fenomenale, ma quei 500.000 byte che trasferisci sul tuo sistema in pochi secondi potrebbero impiegare un'ora o due per essere scaricati sul tuo computer se stai usando un modem a 2400 baud. Il tuo sistema host potrebbe anche porre dei limiti sul numero di byte che puoi memorizzare online in una volta.

Inoltre, nonostante sia davvero poco probabile che tu possa mai ricevere un file infettato da un virus, se pensi di scaricare molti programmi da Internet farai una cosa saggia investendo in un buon programma antivirus, non si sa mai...

7.5 LA CUPOLA DELLE TASTIERE

Gli amministratori di sistema sono come chiunque altro: cercano di rendere le cose più facili a se stessi. E quando si sta seduti davanti ad una tastiera tutto il giorno, si tenta qualsiasi cosa che possa ridurre il numero di tasti da premere ogni giorno.

Sfortunatamente, ciò può rendere la vita difficile a noialtri.

Hai già letto delle directory bin e lost+found. Etc è un'altra directory in apparenza interessante, che si rivela però un altro posto dove si mantengono i file usati dallo stesso sito FTP. Anche in questo caso niente di realmente interessante.

Poi, quando raggiungi le biblioteche dei file, troverai che in molti casi i file hanno nomi che descrivono assai poco, come V1.1-AK.TXT. L'esempio più noto è probabilmente una collezione di diverse centinaia di documenti, conosciuta come RFC (request for comments, richiesta di commenti, N.d.T.), che fornisce le informazioni di base, tecniche e organizzative, sulle quali si fonda Internet. Questi file possono essere reperiti su molti siti FTP, ma sempre in forme come RFC101.TXT, RFC102.TXT e così via, senza nessuna indicazione sulle informazioni che contengono.

Fortunatamente molti siti FTP dispongono di una "stele di Rosetta" per aiutarvi a decifrare questi nomi. La maggior parte avrà un file chiamato README (o qualche variazione di questo nome) che fornisce le informazioni di base sul sistema. Inoltre, la maggior parte delle directory avrà un file README simile o un indice con la descrizione breve di ogni file. Di solito questo file è il primo della directory e spesso ha nome 00INDEX.TXT. Usa il comando "get" per riceverlo. Potrai poi darci un'occhiata in linea oppure scaricarlo per vedere quali file ti potrebbero interessare.

Un altro file che vedrai spesso è chiamato ls-lR.Z. Esso contiene un elenco di tutti i file del sistema, ma senza alcuna descrizione (il nome deriva dal comando Unix `ls -lR`, che fornisce la lista dei file contenuti in tutte le directory). La Z alla fine significa che il file è stato compresso, il che vuol dire che dovrai usare un comando Unix di decompressione prima di poterlo leggere.

Infine, ci sono quegli amministratori di sistema che sembrano quasi deliziarsi nel rendere le cose complicate -- sono quelli che sfruttano tutte le capacità di Unix per creare nomi assurdamente lunghi. Su alcuni siti FTP vedrai nomi lunghi fino a 80 caratteri, pieni di lettere maiuscole, sottolineature e ogni variazione ortografica che possa rendere praticamente impossibile la digitazione corretta del nome del file quando proverai a riceverlo. L'arma segreta in questo caso è il comando `mget`. Ti basterà scrivere `mget`, uno spazio, e le prime cinque o sei lettere del nome del file, seguite da un asterisco; per esempio:

```
mget term*
```

Il sito FTP ti chiederà se vuoi ricevere il file che comincia con quel nome (ti proporrà, ad esempio, `term01.zip`, `terminal.txt`, `term.z`, ecc., N.d.T.). Se ci sono più file che iniziano in quel modo, potresti dover rispondere "n" un po' di volte, ma sarà comunque sempre più facile che provare a scrivere correttamente per intero un nome di file dalla lunghezza assurda.

7.6 ALCUNI SITI FTP INTERESSANTI

Quello che segue è un elenco di alcuni siti FTP interessanti, organizzati per categoria. Con centinaia di siti FTP collegati oggi a Internet, tuttavia, questa lista tocca appena la superficie di ciò che è disponibile. Un uso accorto di archie ti aiuterà a trovare file specifici.

Gli orari indicati per i vari siti sono quelli della costa orientale degli Stati Uniti (- 6 ore rispetto all'Italia N.d.T.) e rappresentano i momenti in cui è considerato accettabile collegarsi.

AMERICANI NATIVI

`pin.es.hsu.edu`

Sede di IndianNet, questo sito contiene una varietà di directory e file relativi agli indiani e agli eschimesi, compresi i dati del censimento federale, resoconti di ricerche e un database di profili delle tribù.

Cerca nelle directory `pub` e `indian`;

AMIGA

`ftp.uu.net`

Contiene programmi per Amiga nella directory `systems/amiga`
Disponibile 24 ore su 24;

`wuarchive.wustl.edu`.

Cerca nella directory `pub/aminet`
Disponibile 24 ore su 24;

ANIMALI DOMESTICI

rtfm.mit.edu

Le directory `pub/usenet/rec.pets.dogs` e `pub/usenet/rec.pets.cats` contengono documenti rispettivamente sui cani e sui gatti. Sfortunatamente questo sito usa nomi di file incredibilmente lunghi -- così lunghi da finire spesso oltre il margine dello schermo, se stai usando MS-DOS o certi particolari computer. Anche se vuoi un file solo, forse ti conviene usare `mget` al posto di `get`. In questo modo ti verrà chiesto per ogni file se desideri riceverlo; altrimenti, potresti continuare a combattere all'infinito con il sistema che continua a dirti che il file che cerchi non esiste (dal momento che hai perso la fine del nome a causa del problema del margine schermo).

dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

ATARI

atari.archive.umich.edu

Troverai tutti i file per Atari di cui potrai mai avere bisogno nella directory `atari`.

Dalle 19:00 alle 7:00 della mattina;

BIBLIOTECHE

ftp.unt.edu

La directory `library` contiene numerosi elenchi di biblioteche con cataloghi computerizzati e accessibili attraverso Internet;

CONSUMATORI

rtfm.mit.edu

La directory `pub/usenet/misc.consumers` contiene documenti relativi al sistema creditizio. La directory `pub/usenet/rec.travel.air` ti dirà come trattare con gli addetti alle prenotazioni delle linee aeree, come trovare i migliori prezzi dei biglietti ecc. Alla voce **ANIMALI DOMESTICI** troverai un avvertimento utile per l'uso di questo sito FTP.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

CUCINA

wuarchive.wustl.edu

Cerca le ricette ed elenchi di ricette nella directory `usenet/rec.food.cooking/recipes`.

gatekeeper.dec.com

Le ricette sono nella directory `pub/recipes`;

ECONOMIA

needc.umesbs.maine.edu

La Federal Reserve Bank di Boston usa questo sito (sì, ci sono proprio tre "e" in "needc") per immagazzinare ogni tipo di dati sull'economia del New England. Molti file contengono più di 20 anni di informazioni, di solito in un formato che è facilmente adattabile ad un foglio elettronico o a un database. Cerca nella directory `frbb`.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

town.hall.org

Cerca nella directory `edgar` per i primi tentativi di un sistema di distribuzione dei bilanci annuali e di altri dati pubblici che le società devono depositare presso la Securities and Exchange Commission. (l'equivalente USA della CONSOB, N.d.T.) La directory `other/fed` contiene vari file statistici provenienti dalla Federal Reserve Board;

ETICA DEL COMPUTER

ftp.eff.org

È la sede della Electronic Frontier Foundation. Usa cd per raggiungere la directory pub, quindi cerca nelle directory EFF, SJG e CPSR documenti sulla stessa EFF e su vari argomenti relativi a Internet, ai problemi di comportamento e ai problemi legali.

Disponibile 24 ore su 24;

FANTASCIENZA

elbereth.rutgers.edu

Nella directory pub/sfl troverai i riassunti della trama di svariate serie televisive di fantascienza, tra cui Star Trek (non solo la serie originale e Next Generation, ma anche la versione a cartoni animati), Lost in Space, Battlestar Galactica, The Twilight Zone, The Prisoner e Doctor Who. Ci sono anche elenchi di diversi argomenti relativi alla fantascienza, e una fanzine telematica dedicata alla fantascienza.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

FOTOGRAFIA

ftp.nevada.edu

Photolog è una raccolta selezionata di notizie sulla fotografia; si trova nella directory pub/photo;

FTP

iraun1.ira.uka.de

Gestito dal dipartimento di informatica della università di Karlsruhe in Germania, questo sito offre liste di siti che consentono l'FTP anonimo sia in Germania (nella directory anon.ftp.sites.DE) che nel resto del mondo (nella directory anon.ftp.sites).

Da mezzanotte alle 2:00 del mattino;

ftp.netcom.com

La directory pub/profiles contiene liste di siti FTP;

GOVERNO USA

ncsuvvm.cc.ncsu.edu

La directory SENATE contiene schede bibliografiche delle riunioni del senato degli Stati Uniti e documenti relativi a molti fra gli ultimi Congressi. Scarica il file README.DOS9111, che spiega i criptici nomi dei file.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

nptn.org

Il General Accounting Office è il braccio investigativo del Congresso.

La directory pub/e.texts/gao.reports rappresenta un esperimento dell'ente per usare l'FTP per distribuire i suoi rapporti.

Disponibile 24 ore su 24;

info.umd.edu

La directory info/Government/US/Whitehouse contiene copie di comunicati stampa e altri documenti dell'amministrazione Clinton.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

leginfo.public.ca.gov

Questo è un contenitore di calendari legislativi, decreti e altre informazioni relative all'amministrazione dello stato in California.

Disponibile 24 ore su 24;

whitehouse.gov

Potrai trovare qui copie dei documenti sulle prese di posizione del presidente, trascrizioni di conferenze stampa e altre informazioni correlate.

Disponibile 24 ore al giorno;

Cerca anche alla voce LEGGE

HONG KONG

nok.lcs.mit.edu

Immagini in formato GIF di pop star di Hong Kong, di edifici e di panorami sono disponibili nella directory pub/hongkong/HKPA.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

IMMAGINI

wuarchive.wustl.edu

La directory graphics/gif contiene centinaia di immagini GIF, dai cartoni animati alle macchine, dalle immagini spaziali alle pop star.

Sono disposte in una lunga serie di subdirectory;

INTERNET

ftp.eff.org

La directory pub/Net_info ha varie subdirectory contenenti diverse guide alle risorse di Internet e file di informazioni, compresa l'ultima versione della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation".

Disponibile 24 ore su 24;

nic.ddn.mil

La directory internet-drafts contiene informazioni su Internet, mentre la directory scc contiene noti-ziari sulla sicurezza delle reti.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

LEGGE

info.umd.edu

Le decisioni della Corte Suprema degli Stati Uniti dal 1989 ad oggi sono contenute nella directory info/Government/US/SupremeCt. Ogni anno ha una directory separata (per esempio, term1992). Scarica i file README e Index per avere un aiuto nel decifrare i numeri dei casi.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

ftp.uu.net

Le decisioni della Corte Suprema si trovano nella directory court-opinions. Dovrai scaricare il file index, che ti dirà a che numero di file è associato un determinato nome di file. Le decisioni sono esclusivamente nei formati WordPerfect e Atex.

Disponibile 24 ore su 24;

LETTERATURA

nptn.org

Nelle directory the pub/e.texts/gutenberg/etext91 e etext92 potrai trovare copia delle favole di Esopo, delle opere di Lewis Carrol e di altri capolavori della letteratura, così come il Libro dei Mormoni.

Disponibile 24 ore su 24;

world.std.com

La directory obi contiene di tutto, dalle favole fino ai resoconti dei sopravvissuti di Hiroshima.
Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

LIBRI

rtfm.mit.edu

La directory pub/usenet/rec.arts.books ha degli elenchi di letture su vari autori, e delle liste di librerie consigliate in diverse città. Alla voce ANIMALI DOMESTICI troverai un avvertimento utile anche per l'uso di questo sito FTP.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

mrcnext.cso.uiuc.edu

Il progetto Gutenberg è nato con l'obiettivo di tradurre testi su carta in forma elettronica. Sono già disponibili più di cento titoli, dalle opere di Lewis Carrol fino a Mark Twain; da "A tale of two cities" a "Son of Tarzan". Cerca nelle directory /etext/etext92 e etext/etext93.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

MACINTOSH

sumex-aim.stanford.edu

Questo è il sito principale per il software macintosh. Dopo il login, vai nella directory info-mac, che contiene una lunga serie di subdirectory con praticamente ogni programma shareware o gratuito per Mac che potresti mai volere.

Dalle 21:00 alle 9:00 di mattina;

ftp.uu.net

Troverai una gran quantità di programmi Macintosh nella directory systems/mac/simtel20.
Disponibile 24 ore su 24;

METEOROLOGIA

wuarchive.wustl.edu

La directory /multimedia/images/wx contiene immagini in formato GIF del tempo in Nord America. I file sono aggiornati ogni ora e hanno questa forma: CV100222. Le prime due lettere indicano il tipo di file: CV indica che si tratta di una foto a luce diurna presa da un satellite meteorologico. Le immagini CI sono simili, ma sono state scattate a luce infrarossa. Entrambi questi tipi di immagine sono in bianco e nero. I file che iniziano con SA sono mappe radar a colori degli Stati Uniti che mostrano precisi schemi meteorologici ma anche fronti e temperature nelle principali città. I numeri indicano la data e l'ora (in GMT, ovvero 5 ore avanti rispetto alla costa orientale americana) dell'immagine: i primi due numeri rappresentano il mese, i successivi due la data, gli ultimi due l'ora. Il file WXKEY.GIF spiega il significato dei simboli nei file SA;

MS-DOS

wuarchive.wustl.edu

Questo sito contiene una delle più grandi collezioni al mondo di software MS-DOS. I file in realtà sono "mirrored" (ovvero copiati) da un computer che si trova presso il White Sands Missile Range dell'Esercito USA (che usa del software FTP totalmente incomprensibile). Contiene anche grosse collezioni di software per Macintosh, Windows, Atari, Amiga, Unix, OS9, CP/M e Apple II. Cerca nelle directory mirrors e systems. La directory gif contiene una grande quantità di immagini in formato GIF.

Disponibile 24 ore su 24;

ftp.uu.net

Cerca i programmi MS-DOS nella directory systems/msdos/simtel20

Disponibile 24 ore su 24;

MUSICA

cs.uwp.edu

La directory pub/music contiene di tutto, dai testi di canzoni contemporanee a CD consigliati di musica barocca. E' un po' diverso - e più facile da esplorare - rispetto agli altri siti FTP. I nomi dei file e delle directory si trovano sulla sinistra, mentre sulla destra troverai una breve descrizione del file o della directory.

potemkin.cs.pdx.edu

L'archivio su Bob Dylan. Interviste, note, resoconti della sua vita anno per anno e molto altro ancora, nella directory pub/dylan.

Dalle 21:00 alle 9:00 di mattina;

ftp.nevada.edu

Accordi per chitarra di canzoni contemporanee si trovano nella directory pub/guitar, in sottodirectory organizzate per gruppo o artista;

RECENSIONI DI FILM

lcs.mit.edu

Cerca nella directory movie-reviews.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

RELIGIONE

nptn.org

Nella directory pub/e.texts/religion troverai subdirectory per capitoli e libri sia della Bibbia che del Corano.

Disponibile 24 ore su 24;

SESSO

rtfm.mit.edu

Cerca nelle directory pub/usenet/alt.sex e pub/usenet/alt.sex.wizards documenti relativi a tutti gli aspetti del sesso. Alla voce ANIMALI DOMESTICI troverai un avvertimento utile per l'uso di questo sito FTP.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

SHAKESPEARE

atari.archive.umich.edu

La directory shakespeare contiene la maggioranza delle sue opere. Anche diversi altri siti hanno le sue opere, ma di solito sotto forma di un unico e immenso file. Questo sito invece li divide in svariate categorie (commedie, poesia, storie, ecc.); potrai così scaricare singole commedie o sonetti;

SPAZIO

ames.arc.nasa.gov

Contiene file di testo sullo spazio e sulla storia del programma spaziale della NASA nella directory pub/SPACE. Nelle directory pub/GIF e pub/SPACE/GIF troverai file GIF di astronomia, tra cui immagini di pianeti, satelliti e altri oggetti celesti.

Dalle 21:00 alle 9:00 di mattina;

STORIA

nptn.org

Questo sito contiene una grossa collezione, in continua crescita, di file di testo. Nella directory pub/e.texts/freedom.shrine troverai copie di importanti documenti storici, dalla Magna Carta alla Dichiarazione di Indipendenza e al Proclama di Libertà.

Disponibile 24 ore su 24;

ra.msstate.edu

L'Università statale del Mississippi mantiene un eclettico database di documenti storici, che riguardano un po' di tutto, dalla strategia in battaglia di Attila alle canzoni dei soldati in Vietnam. Il database si trova nella directory docs/history

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

seq1.loc.gov

La Biblioteca del Congresso ha acquisito numerosi documenti dal governo dell'ex-URSS, e ne ha tradotti molti in inglese. Nella directory pub/soviet.archive/text.english troverai di tutto, dai telegrammi di Lenin che ordinavano l'esecuzione di contadini alla risposta di Krushev a Kennedy durante la crisi per i missili di Cuba. Il file README nella directory pub/soviet.archive fornisce un indice dei documenti.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

TELEVISIONE

coe.montana.edu

La directory pub/TV/Guides contiene storie e altre informazioni su decine di show televisivi. Sono consentiti solo due login contemporanei via FTP anonimo, quindi dovrai probabilmente fare più di un tentativo per collegarti.

Dalle 20:00 alle 8:00 di mattina;

ftp.cs.widener.edu

La directory pub/simpson ha più file di quanti una persona possa mai desiderare su Bart e la sua famiglia. La directory pub/strek contiene file sulla serie originale di Star Trek, su quella Next Generation e sui film.

Guarda anche alla voce FANTASCIENZA;

USENET

ftp.uu.net

Nella directory usenet troverai file di domande ricorrenti (Frequently Asked Questions), copiati da rtfm.mit.edu. La directory communications contiene programmi che permettono agli utenti MS-DOS di collegarsi direttamente con siti UUCP. Nella directory info troverai informazioni su FTP e sui siti FTP. La directory inet contiene informazioni su Internet.

Disponibile 24 ore su 24;

rtfm.mit.edu

Questo sito contiene tutti i file di "frequently asked questions" disponibili per i gruppi Usenet nella directory pub/usenet. Alla voce ANIMALI DOMESTICI troverai un avvertimento utile per l'uso di questo sito FTP.

Dalle 18:00 alle 6:00 di mattina;

VIAGGI

nic.stolaf.edu

Prima di partire per il prossimo viaggio all'estero, potresti voler controllare se il Dipartimento di Stato ha pubblicato qualche avvertimento sulle nazioni che fanno parte del tuo itinerario.

Gli avvisi, che riguardano qualunque cosa, dai danni provocati dagli uragani alle guerre civili, si trovano nella directory pub/travel-advisories/advisories divisi per nazione.

Dalle 19:00 alle 7:00 di mattina;

VIRUS

ftp.unt.edu

La directory antivirus contiene programmi anti-virus per computer MS-DOS e Macintosh.
Dalle 19:00 alle 7:00 di mattina;

7.7 NCFTP -- E ADESSO DIMMI TU...

Se sei fortunato, chi gestisce il tuo host system o sito di accesso pubblico avrà installato un programma chiamato ncftp, che elimina alcune delle difficoltà di FTP.

Tanto per cominciare, quando usi ncftp invece del semplice ftp non devi più aver paura di scrivere male "anonymous" quando ti colleghi: lo fa per te il programma. Inoltre, una volta che il collegamento è stabilito, invece di ricevere linee e linee piene di trattini, x, r e d, riceverai solo i listati dei file o delle directory (se sei abituato all'MS-DOS, la schermata che riceverai sarà simile a quella prodotta dal comando `dir /w`). Il programma crea persino un elenco dei siti FTP che hai usato più di recente, così potrai prelevarne uno dall'elenco, invece di provare a ricordare il nome incredibilmente complesso di qualche sito FTP.

Lanciare il programma, dando per scontato che il tuo sito ne disponga, è facile. Al prompt dei comandi scrivi:

```
ncftp nomesito
```

dove "nomesito" è il sito che vuoi raggiungere (in alternativa, potresti digitare solo ncftp e poi usare il suo comando open). Una volta collegato, potrai usare gli stessi comandi FTP a cui sei abituato, come ls, get e mget. Gli elementi che terminano in / sono directory, alle quali puoi passare usando cd; gli altri sono file che puoi ricevere. Un paio di utili comandi di ncftp sono type, che permette di cambiare la modalità di trasferimento dei file (da ASCII a binario, per esempio) e size, che permette di verificare la grandezza di un file prima di riceverlo con get, per esempio

```
size dichiarazione.txt
```

ti direbbe la dimensione del file dichiarazione.txt. Quando dici "bye" per disconnetterti da un sito, ncftp memorizza l'ultima directory in cui ti trovavi, in modo che al collegamento successivo tu possa ritrovarti automaticamente nella stessa directory. Se digiti:

```
help
```

otterrai una lista di file che puoi leggere per riuscire ad estendere ancora le capacità del programma.

7.8 PROGETTO GUTENBERG -- LIBRI ELETTRONICI

Il Progetto Gutenberg, coordinato da Michael Hart, ha un obiettivo decisamente ambizioso: rendere disponibili in forma elettronica più di 10.000 libri e altri documenti entro l'anno 2001. Nel 1993 il progetto ha caricato una media di quattro libri al mese sui suoi siti FTP; nel 1994 si spera di raddoppiare questo ritmo.

Partito nel 1991, il progetto ha già una "biblioteca" di centinaia di libri e storie, dalle favole di Esopo a "Trough the Looking Glass", disponibili per essere prelevati. Ha anche un numero crescente di documenti di attualità, come l'almanacco annuale della CIA "World Factbook".

Oltre che da nptn.org, i testi del Progetto Gutenberg possono essere scaricati dal sito mrcnext.cso.uiuc.edu nella directory etext

(In Italia nel 1993 l'associazione culturale Liber Liber, che ha anche curato la traduzione di questo manuale, ha dato il via ad una analoga iniziativa: il progetto Manuzio. Contatta Liber Liber per maggiori informazioni. Vedi appendice C, N.d.T.)

7.9 QUANDO QUALCOSA NON VA

- *Ricevi un messaggio "host unavailable" (host non disponibile).*
Il sito FTP è fermo per qualche motivo. Prova di nuovo più tardi.

- *Ricevi un messaggio "host unknown" (host sconosciuto).*
Verifica di aver scritto correttamente il nome del sito.

- *Scrivi male "anonymous" al login e ricevi un messaggio che ti informa che è richiesta una password per fare ciò che hai digitato.*
Digita qualcosa, premi invio, digita bye, premi invio e prova di nuovo. In alternativa, prova a digitare "ftp" invece di "anonymous". Funzionerà su un numero sorprendente di siti. Oppure usa semplicemente ncftp, se il tuo sito ne dispone, e non dovrai più preoccuparti della cosa.

7.10 PER SAPERNE DI PIU'

L'uso frequente di archie ti aiuterà a trovare file specifici o documenti. Per informazioni su siti FTP nuovi o interessanti, prova il newsgroup comp.archives su Usenet. Puoi anche guardare nei newsgroup comp.misc, comp.sources.wanted o news.answers di Usenet dove troverai elenchi di siti FTP inseriti ogni mese da Tom Czarnik e Jon Granrose.

Il newsgroup comp.archives riporta notizie su nuovi siti FTP e su nuovi file interessanti in siti già esistenti.

Dai un'occhiata al newsgroup comp.virus di Usenet per avvisi che elencano siti che hanno software anti-virus per Amiga, MS-DOS, Macintosh, Atari e altri computer.

I newsgroup comp.sys.ibm.pc.digest e comp.sys.mac.digest forniscono informazioni su nuovi programmi per MS-DOS e Macintosh, ed anche risposte a domande poste dagli utenti di questi computer.

Capitolo 8: GOPHER E WAIS

8.1 I GOPHER

Anche se si usano strumenti come Hytelnet ed Archie, telnet ed FTP sono comunque un po' scoraggianti: ci sono tutti quegli indirizzi telnet ed FTP da ricordare. Spesso i servizi telnet hanno i loro propri comandi, che sono unici, e che strani nomi di directory e di file!

Ma adesso che la Rete è diventata un ricco deposito di informazioni, si stanno sviluppando sistemi per rendere molto più facile la ricerca e la trasmissione dei file e delle informazioni che si cercano. I Gopher e i Wide-Area Information Server (WAIS) sono due servizi che possono definitivamente rendere Internet facile da navigare.

Quello che Gopher e WAIS fanno è essenzialmente accogliere una richiesta di informazioni e scandagliare la Rete per trovare una risposta, senza farlo fare a te direttamente.

Inoltre entrambi funzionano attraverso menu: invece di dover scrivere lunghe sequenze di caratteri, devi soltanto spostare il cursore sulla tua scelta e quindi premere il tasto `invio`. In questo modo il Gopher ti permette di selezionare anche file e programmi dai siti FTP.

Diamo prima un'occhiata al gopher ("citello", un piccolo roditore, così chiamato dalla mascotte ufficiale dell'Università del Minnesota dove il sistema è stato sviluppato).

Oramai molti siti ad accesso pubblico possiedono gopher in linea. Per utilizzarne uno scrivi

```
gopher
```

al prompt dei comandi e premi `invio`. Se sai già che il tuo sito non ha un gopher, oppure se non accade nulla quando scrivi quanto sopra, accedi tramite telnet a

```
consultant.micro.umn.edu
```

Alla richiesta di login, scrivi

```
gopher
```

e premi `invio`. Ti verrà chiesto che tipo di emulazione di terminale stai usando, e poi vedrai qualcosa di simile:

```
Internet Gopher Information Client v1.03
```

```
Root gopher server:gopher.micro.umn.edu
```

```
--> 1. Information About Gopher/  
    2. Computer Information/  
    3. Discussion Groups/  
    4. Fun & Games/  
    5. Internet file server (ftp) sites/  
    6. Libraries/  
    7. News/  
    8. Other Gopher and Information Servers/  
    9. Phone Books/  
   10. Search lots of places at the U of M <?>  
   11. University of Minnesota Campus Information/
```

```
Press ? for Help, q to Quit, u to go up a menu
```

```
Page 1/1
```

Supponendo che tu stia usando VT100 o qualche altra emulazione VT, sarai in grado di muoverti tra le scelte con i tasti freccia (su e giù). Quando il cursore è posizionato su una voce che sembra interessante, premi `invio`: otterrai così un nuovo menu di scelte, oppure un modulo per accedere ad un database, oppure un file di testo, a seconda della voce di menu che hai scelto (tra un attimo ti daremo ulteriori informazioni su come capire cosa otterrai).

I Gopher sono ottimi strumenti per l'esplorazione delle risorse della Rete. Puoi semplicemente fare tante scelte di seguito per vedere cosa viene fuori: prova e vedi dove ti portano. Alcune delle voci della lista saranno dei testi; se ne leggi uno, quando arrivi alla fine oppure decidi di premere la q minuscola per interrompere la lettura, avrai la possibilità di scegliere se salvarne una copia nella tua directory principale (home directory) oppure spedirlo a te stesso per mezzo della posta elettronica. Altre possibilità di scelta consistono in semplici moduli che ti permettono di scrivere una parola da cercare in un particolare database. Per tornare al punto in cui avevi cominciato, una volta entrato nel gopher, premi il tasto u al prompt del menu: ciò ti riporterà indietro attraverso la struttura a menu del gopher in questione (è la stessa cosa del "cd .." nell'FTP).

Osserva che una delle possibilità di scelta sopra indicate è: "Internet file server (ftp) sites". Scegliendola verrai collegato ad un programmaarchie modificato. Quando cerchi un file attraversoarchie dall'interno di un gopher ottieni un menu dei siti che possiedono il file che stai cercando, proprio come il vecchioarchie. Solo che adesso, invece di scrivere o ricordare indirizzo e directory FTP, tutto quello che dovrai fare sarà posizionare il cursore accanto ad uno dei numeri nel menu e premere *invio*. Verrai collegato al sito FTP dal quale potrai dunque prendere il file che vuoi. A questo punto, sposta il cursore sul file che vuoi e premi la s minuscola. Ti verrà chiesto un nome da usare per il file nella tua home directory, dopodiché il file verrà copiato sul tuo "home system". Purtroppo il processo di trasferimento di file binari ancora non funziona su tutti i siti ad accesso pubblico (con i file di testo non ci sono problemi). Se non funzionasse con il sistema che usi, dovrai ottenere il file nel modo "tradizionale", via FTP anonimo.

Oltre ai siti FTP, ci sono centinaia di database e biblioteche nel mondo che sono accessibili attraverso gopher. Non c'è ancora una interfaccia gopher comune per i cataloghi di biblioteche, quindi devi essere pronto a seguire scrupolosamente le direttive che ricevi quando usi gopher per collegarti a una di queste.

Le voci del menu Gopher che terminano con una / sono dei "gateway" verso un altro menu; le voci che terminano con un punto rappresentano testi, grafici o file di programma che puoi memorizzare sulla tua home directory (o che puoi inviare via posta elettronica a te stesso o a qualcun altro). Una voce che termina con <?> oppure con <CSO> rappresenta una richiesta di informazioni che puoi inoltrare ad un database. La differenza è che le voci <?> richiamano interfacce ad una sola linea, attraverso le quali potrai eseguire ricerche attraverso una o più parole chiave, mentre <CSO> ti presenta un modulo elettronico con svariati campi da riempire: potresti incontrarlo consultando gli elenchi telefonici (White Pages) delle università che sono in linea.

I Gopher in effetti ti permettono di realizzare delle ricerche relativamente sofisticate con operatori logici (OR, AND, ecc.). Per esempio, se vuoi cercare soltanto i file che contengono sia la parola "MS-DOS" sia la parola "Macintosh," dovrai scrivere:

```
ms-dos and macintosh
```

(i gopher non discriminano tra minuscole e maiuscole) nel campo delle parole chiave. In alternativa, se vuoi ottenere una lista dei file che menzionano o "MS-DOS" o "Macintosh,"dovrai scrivere:

```
ms-dos or macintosh
```

8.2 SCAVANDO PIU' A FONDO

Per quanto l'esplorazione del cosiddetto "gopherspace" sia affascinante, un giorno potresti voler ritrovare rapidamente qualche informazione o file, o semplicemente potresti stancarti di dover richiamare un menu dopo l'altro per arrivare a quello che vuoi. Per fortuna ci sono dei sistemi per rendere più facili da usare persino i gopher stessi.

Uno di questi modi passa attraverso uno degli amici diarchie: veronica (si dice sia un acronimo, ma non credeteci neanche per un attimo), che fa per i gopher quello chearchie fa per i siti FTP.

Nella maggior parte dei gopher troverai veronica selezionando "Other gopher and information services" nel menu principale e poi "Searching through gopherspace using veronica." Seleziona queste voci e otterrai qualcosa tipo:

Search titles in Gopherspace using veronica

- >
- 1.
 2. FAQ: Frequently-Asked Questions about veronica (1993/08/23).
 3. How to compose veronica queries (NEW June 24) READ ME!!.
 4. Search Gopher Directory Titles at PSINet <?>
 5. Search Gopher Directory Titles at SUNET <?>
 6. Search Gopher Directory Titles at U. of Manitoba <?>
 7. Search Gopher Directory Titles at University of Cologne <?>
 8. Search gopherspace at PSINet <?>
 9. Search gopherspace at SUNET <?>
 10. Search gopherspace at U. of Manitoba <?>
 11. Search gopherspace at University of Cologne <?>

Press ? for Help, q to Quit, u to go up a menu

Page: 1/1

Un buon numero di scelte, non trovi? In primo luogo esaminiamo la differenza tra la ricerca nei nomi delle directory (directory-titles, la ricerca cioè è ristretta al nome delle directory) e il semplice gopherspace. Se già conosci il tipo di directory che stai cercando (diciamo ad es. una directory contenente programmi MS-DOS), esegui una ricerca tra i nomi delle directory (Directory Titles). Se non sai per certo in quale tipo di directory possano trovarsi le tue informazioni, allora esegui una ricerca in tutto il gopherspace. Solitamente non ha importanza quale particolare server veronica usi, tutti dovrebbero essere in grado di produrre gli stessi risultati. La ragione per la quale ne esistono diversi risiede nel fatto che Internet è diventata così popolare che un solo server veronica (o un solo gopher, o una sola cosa di qualsiasi tipo) verrebbe rapidamente sopraffatta da una infinità di richieste di informazioni provenienti dal mondo intero.

Puoi usare veronica per cercare quasi di tutto. Vuoi trovare musei che abbiano mostre online dalle loro esposizioni? Prova a cercare "museum". Stai cercando una copia della Dichiarazione d'Indipendenza? Prova "declaration".

In molti casi le tue ricerche ti porteranno a nuovi menu gopher di scelte da provare.

Supponiamo che tu voglia impressionare gli ospiti che verranno a cena venerdì cucinando ciliege al flambé. Se ti trovassi su veronica, scrivendo "flambe", otterresti in poco tempo un menu di scelte di svariate ricette al flambé, compresa quella denominata "dessert flambé".

Posiziona il tuo cursore su quella linea del menu e premi `invio` (enter) e scoprirai trattarsi del menu per le ciliege al flambe. Quindi premi il tasto `q` per terminare: gopher ti chiederà se vuoi salvare il file nella tua home directory nel tuo sito ad accesso pubblico o se lo vuoi inviare da qualche parte via posta elettronica.

Come puoi vedere, puoi usare veronica alternativamente ad archie, il quale, per via della crescita di popolarità di Internet, sembra richiedere sempre più tempo per rispondere alle richieste.

In aggiunta ad Archie e Veronica, abbiamo adesso anche Jughead (di Betty al momento non ne abbiamo... [allusione ironica ai fumetti che vedono come protagonisti personaggi chiamati Archie, Veronica, Jughead e, appunto, Betty N.d.T.]). I jughead lavorano come veronica, ma le loro ricerche sono limitate allo specifico sistema gopher ove essi risiedono. Se ci sono particolari risorse gopher che usi frequentemente, esistono un paio di modi per raggiungerli ancora più direttamente.

Uno di questi consiste nell'usare gopher in un modo simile a telnet. Se conosci l'indirizzo Internet di un determinato gopher (spesso è lo stesso del suo indirizzo telnet o FTP), puoi collegarti ad esso direttamente, piuttosto che passare attraverso i menu. Per esempio, mettiamo che tu voglia usare il gopher che si trova su info.umd.edu. Se il tuo accesso pubblico possiede un sistema gopher installato, scrivi quanto segue:

```
gopher info.umd.edu
```

al prompt dei comandi e verrai collegato.

Persino questo potrebbe diventare noioso qualora fossero molti i gopher che utilizzi con frequenza. E' qui che i segnalibri (bookmarks) entrano in gioco. I Gopher ti permettono di creare una lista dei tuoi siti gopher preferiti e anche delle tue interrogazioni ai database. Dunque, invece di scavare sempre più in

profondità nella struttura dei menu gopher, basterà che richiami la tua lista di segnalibri (bookmark list) e selezioni il servizio che vuoi.

Per creare un segnalibro relativo ad un determinato sito gopher, prima di tutto chiama il gopher. Quindi procedi attraverso tutti i menu fino a quando arriverai al menu prescelto. Scrivi una A maiuscola. Ti verrà automaticamente suggerito un nome per la voce di segnalibro che, se vuoi, potrai modificare utilizzando il tasto backspace. Una volta fatto, premi `invio`. Ora, ogni qualvolta ti troverai nel gopher-space e vorrai saltare velocemente ad uno dei servizi gopher da te inseriti nel segnalibro, ti basterà premere il tasto V (maiuscolo o minuscolo, il gopher non se ne curerà in questo caso). Questo farà apparire una lista dei tuoi segnalibri. Spostati su quello desiderato, premi `invio`, e otterrai il collegamento.

Sempre utilizzando una A maiuscola, potrai conservare una determinata interrogazione ad un database di uso frequente (per esempio, per ricercare notizie su un determinato argomento, nell'ipotesi in cui il tuo sito di accesso pubblico posseda un archivio di notizie di agenzia).

Invece di una A maiuscola, puoi anche premere una a minuscola. Questo ti porterà ad una determinata linea all'interno di un menu, piuttosto che mostrarti tutto il menu.

Per cancellare un segnalibro, premi V all'interno del gopher, seleziona la voce (item) di cui ti vuoi liberare, e quindi premi il tasto D.

Ancora una cosa:

se vuoi trovare l'indirizzo di uno specifico servizio gopher, premi il tasto = dopo aver evidenziato la voce in questione in un menu gopher. Otterrai un paio di linee, per lo più in gergo tecnico non molto interessante per la maggior parte della gente, che indicheranno tuttavia anche l'indirizzo del sito in questione.

8.3 I COMANDI DI GOPHER

- a** Aggiunge una voce alla tua lista di segnalibri (bookmark list) in un menu gopher.
- A** Aggiunge un intero menu gopher (o una interrogazione di un database) alla tua lista di segnalibri (bookmark list).
- d** Cancella una voce dalla tua lista di segnalibri (ma prima devi premere il tasto v).
- q** Per terminare o uscire da un gopher. Ti verrà chiesta conferma.
- Q** Per terminare o uscire da un gopher senza che ti venga chiesta conferma.
- s** Per salvare il file evidenziato nella tua home directory.
- u** Per spostarsi a ritroso nella struttura a menu di un gopher.
- v** Per visualizzare la tua lista di segnalibri.
- =** Per ottenere informazioni relative al sito d'origine di una voce gopher.
- >** Per spostarsi in avanti di una schermata in un menu gopher.
- <** Per spostarsi indietro di una schermata in un menu gopher.

8.4 ALCUNI GOPHER INTERESSANTI

Esistono ormai centinaia di siti gopher nel mondo. Quanto segue è una lista di alcuni di questi. Supponendo che il tuo sito abbia un "client" gopher installato, li puoi raggiungere scrivendo

```
gopher nome_del_sito
```

al prompt dei comandi. Non riesci a trovare quello che cerchi? Ricorda di usare veronica per cercare categorie e argomenti!

AGRICOLTURA

cyfer.esusda.gov

Più statistiche sull'agricoltura e normative di quanto la stragrande maggioranza della gente potrà mai avere bisogno.

usda.mannlib.cornell.edu

Più di 140 diversi tipi di dati/informazioni sull'agricoltura, la maggior parte in formato foglio di lavoro Lotus 1-2-3

AMBIENTE

ecosys.drdr.virginia.edu

Copie dei bollettini della Environmental Protection Agency su centinaia di prodotti chimici, rintracciabili attraverso parole-chiave. Scegli "Education" e quindi "Environmental fact sheets".

envirolink.org

decine di documenti e file relativi all'attivismo ambientalista nel mondo.

ANIMALI

saimiri.primate.wisc.edu

Informazioni sui primati e leggi sulle garanzie e benessere degli animali (animal-welfare).

ARCHITETTURA

libra.arch.umich.edu

Conserva mostre composte da una grande varietà di immagini architettoniche.

ARTE

marvel.loc.gov

La biblioteca del Congresso USA (Library of Congress) offre diverse "gallerie" di immagini provenienti da proprie esposizioni. Molte di queste immagini, in formato GIF o JPEG, sono SMISURATE, quindi fai attenzione a quello che prendi. Le mostre (exhibit) includono opere d'arte del Vaticano, copie di documenti sovietici un tempo segreti e immagini di manufatti relativi al viaggio di Colombo nel 1492. Dal Menu Principale (Main Menu), scegli l'opzione 2 e quindi "Exhibits".

galaxy.ucr.edu

Il California Museum of Photography mantiene qui la sua galleria in linea.

Una volta nel Menu Principale, scegli "Campus Events", quindi "California Museum of Photography", e poi "Network Exhibitions".

ASTRONOMIA

cast0.ast.cam.ac.uk

Un gopher dedicato all'astronomia, diretto dallo Institute of Astronomy e dal Royal Greenwich Observatory, Cambridge, Inghilterra.

CENSIMENTO

bigcat.missouri.edu

Troverai dati dettagliati sul censimento federale raccolti per comunità di più di 10.000 persone, per contee e stati. Dal Menu Principale, scegli: "Reference and Information Center", quindi "United States and Missouri Census Information" e infine "United States Census".

CLIMA

wx.atmos.uiuc.edu

Consulta le previsioni meteorologiche per l'America del Nord oppure dai uno sguardo agli avvenimenti meteorologici.

COMPUTER

wuarchive.wustl.edu

Decine di directory con software per tutti i tipi di computer. La maggior parte dei programmi dovrà essere decompressa prima di poter essere utilizzata.

sumex-aim.stanford.edu

Un sistema simile, orientato principalmente a programmi e file Macintosh.

ENTOMOLOGIA

spider.ento.csiro.au

Tutto su quegli animaletti che fanno rabbrivire (spider = ragno N.d.T.), sia quelli buoni sia quelli "cattivi".

GEOLOGIA

gopher.stolaf.edu

Scegli "Internet Resources" e poi "Weather and geography" per avere informazioni in merito ai più recenti terremoti.

GIAPPONE

gopher.ncc.go.jp

Dal menu "Japan Information" puoi ottenere documenti relativi alla vita e cultura giapponese.

GOVERNO USA, PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

marvel.loc.gov

Questo sito, gestito dalla Biblioteca del Congresso USA (Library of Congress), fornisce numerose risorse, compreso l'accesso al catalogo delle schede della Biblioteca e ogni sorta di informazioni relative al Congresso degli U.S.A.

gopher.lib.umich.edu

Amplia varietà di informazioni sul governo, dai compiti delle commissioni del Congresso alle statistiche economiche e informazioni sul NAFTA [North American Free Trade Agreement N.d.T.].

ecix.doc.gov

Informazioni sulla riconversione degli impianti militari ad usi civili.

sunsite.unc.edu

Puoi trovare copie dei bilanci federali attuali e passati scegliendo "Sunsite archives", quindi "Politics", e infine "Sunsite political science archives".

wiretap.spies.com

Puoi trovare documenti relativi al governo e alla pubblica amministrazione canadese nel menu "Government docs".

stis.nih.gov

Scegliendo "Other U.S. government gopher servers" accederai a numerosi altri gopher federali.

INTERNET

gopher.lib.umich.edu

Dimora di svariate guide alle risorse Internet su specifici settori, ad esempio, sulle scienze sociali. Scegli la voce "What's New & Featured Resources" e poi "Clearinghouse".

INVALIDITA'

val-dor.cc.buffalo.edu

The Cornucopia of Disability Information riporta numerose fonti di informazione su argomenti relativi alla invalidità e numerosi rimandi ad altri servizi collegati allo stesso argomento.

ISRAELE

jerusalem1.datasrv.co.il

Questo sistema israeliano offre molti documenti su Israele e la vita ebraica.

MUSICA

mtv.com

Questo sito, gestito da Adam Curry (un video jockey di MTV), offre notizie sulla musica insieme al rapporto giornaliero sui personaggi celebri: "Cybersleaze" di Curry.

NATURA

ucmp1.berkeley.edu

Il Museo di Paleontologia della University of California di Berkeley mette a disposizione qui svariate mostre online. Puoi ottenere immagini in formato GIF di piante e animali dal menu "Remote Nature". Il menu "Origin of the Species" ti permette di leggere lo scritto di Darwin o di effettuare delle ricerche attraverso parole chiave.

SALUTE

odie.niaid.nih.gov

I database sull'AIDS del National Institutes of Health sono nel menu "AIDS related information".

helix.nih.gov

Per avere i bollettini del National Cancer Institute sui diversi tipi di cancro, scegli "Health and clinical information" e poi "Cancernet information".

nysernet.org

Cerca informazioni sul cancro al seno nel menu "Special Collections: Breast Cancer "

welchlink.welch.jhu.edu

Questo è il gopher medico della Johns Hopkins University

STORIA

Vedi alla voce Arte

SPORT

culine.colorado.edu

Consulta qui i calendari delle giornate dei vari campionati sportivi professionisti, sotto "Professional Sports Schedules".

8.5 I WIDE-AREA INFORMATION SERVER

Adesso sai che ci sono centinaia di database e cataloghi di librerie dove cercare.

Dando un'occhiata più da vicino, ti renderai conto del fatto che ognuno di questi sembra avere un proprio ed unico metodo di ricerca. Se poi ti dovessi collegare a molti di questi database, tutto ciò potrebbe diventare un tormento. In qualche modo i gopher riducono questo problema.

I Wide-area information server offrono un altro modo per ridurre la distanza tra te e le informazioni nascoste nella Rete. In un WAIS, l'utilizzatore vede una sola interfaccia: il programma si preoccupa di come accedere alle informazioni di centinaia di database differenti. Basta fornire a WAIS una parola e lui perlusterà la Rete alla ricerca dei luoghi ove essa è menzionata. Il risultato è un menu di documenti, ognuno ordinato secondo il grado di pertinenza con la tua ricerca che WAIS gli attribuirà.

Similmente a quanto accade per i gopher, anche i programmi WAIS "client" sono già presenti su molti siti ad accesso pubblico di Internet. Se il tuo sistema possiede un WAIS client, scrivi

```
swais
```

al prompt dei comandi e premi `invio` (la "s" sta per "semplice"). Se così non fosse, accedi tramite telnet su `bbs.oit.unc.edu`, sito della Università del Nord Carolina.

Al prompt scrivi:

```
bbs
```

e premi `invio`. Ti verrà chiesto di iscriverti ed in seguito otterrai una lista dei bollettini (bulletins) consistenti in diversi file che spiegano come funziona il sistema. Appena avrai fatto quanto sopra, premi il tasto `Q` ed otterrai un altro menu. Premi `4` per avere "simple WAIS client" e vedrai qualcosa di simile a questo:

```
SWAIS
```

```
Source Selection
```

```
Sources: 23#
```

Server	Source	Cost	
001:	[archie.au]	aarnet-resource-guide	Free
002:	[archive.orst.edu]	aeronautics	Free
003:	[nostromo.oes.orst.ed]	agricultural-market-news	Free
004:	[sun-wais.oit.unc.edu]	alt-sys-sun	Free
005:	[archive.orst.edu]	alt.drugs	Free
006:	[wais.oit.unc.edu]	alt.gopher	Free
007:	[sun-wais.oit.unc.edu]	alt.sys.sun	Free
008:	[wais.oit.unc.edu]	alt.wais	Free
009:	[archive.orst.edu]	archie-orst.edu	Free
010:	[archie.au]	archie.au-amiga-readmes	Free
011:	[archie.au]	archie.au-ls-lRt	Free
012:	[archie.au]	archie.au-mac-readmes	Free
013:	[archie.au]	archie.au-pc-readmes	Free
014:	[pc2.pc.maricopa.edu]	ascd-education	Free
015:	[archie.au]	au-directory-of-servers	Free
016:	[cirm2.univ-mrs.fr]	bib-cirm	Free
017:	[cmns-sun.think.com]	bible	Free
018:	[zenon.inria.fr]	bibs-zenon-inria-fr	Free

Keywords:

<space> selects, w for keywords, arrows move, <return> searches, q quits, or ?

Ogni linea rappresenta un database diverso (il suffisso .au di alcuni di loro significa che si trovano in Australia; il .fr dell'ultima linea rappresenta un database in Francia). E questa è soltanto la prima pagina! Premendo la K maiuscola passerai alla pagina successiva (ce ne sono diverse).

Premendo la J maiuscola ti sposterai indietro di una pagina.

La prima cosa che dovrai fare sarà quella di dire al programma WAIS su quali database vuoi eseguire la ricerca. Per selezionare un database muovi la barra cursore sulla linea desiderata (usando le frecce su e giù) e quindi premi la barra spaziatrice.

Apparirà un asterisco accanto al numero della linea in questione. Ripeti questa operazione fino a quando avrai selezionato tutti i database su cui vuoi effettuare la ricerca, quindi premi il tasto W. Ciò fatto, ti verranno chieste le parole chiave per la ricerca. Puoi scrivere una intera linea di parole, ognuna separata da uno spazio (non una virgola).

Premi invio e la ricerca avrà inizio.

Mettiamo che tu sia completamente affascinato dal frumento. Potresti dunque selezionare "agricultural-market-news" (Notizie sui mercati agricoli) per cercarne l'attuale prezzo mondiale. Magari vuoi anche vedere se c'è qualche implicazione religiosa, quindi scegli "Bible" e "the Book of Mormon" (la Bibbia e il Libro dei Mormoni). Cosa puoi preparare, con il frumento? Seleziona "recipes" e "usenet-cookbook" (Ricette e Libro di cucina Usenet). Ci sarà qualche recente decisione della Corte Suprema in merito a tale pianta? Scegli supreme-court (Corte Suprema). E come trovarne i sinonimi? Prova roget-thesaurus ed il semplice thesaurus (si tratta di raccolte lessicografiche, N.d.T.). Adesso premi w e scrivi wheat (frumento). Premi invio ed il programma WAIS comincerà la ricerca. Man mano che il programma cerca, ti dirà se qualcuno dei database è scollegato, nel qual caso ti dirà quando questi potranno essere disponibili per eseguirvi una ricerca. Nel giro di circa un minuto il programma ti dirà quanti ne avrà trovati. Dopodiché otterrai un nuovo menu simile a questo:

Keywords:

#	Score	Source	Title	Lines
001:	[1000]	(roget-thesaurus)	#465. [results of comparison. 1] Di	19
002:	[1000]	(roget-thesaurus)	#609. Choice. -- N. choice, option;	36
003:	[1000]	(roget-thesaurus)	#465. [results of comparison. 1] Di	19
004:	[1000]	(roget-thesaurus)	#609. Choice. -- N. choice, option;	36
005:	[1000]	(recipes)	aem@mthvax Re: MONTHLY: Rec.Food.Recipes	425
006:	[1000]	(Book_of_Mormon)	Mosiah 9:	96
007:	[1000]	(Book_of_Mormon)	3 Nephi 18:	185
008:	[1000]	(agricultural-ma)	Re: JO GR115, WEEKLY GRAIN	82

```
009: [ 822] (agricultural-ma) Re: WA CB351 PROSPECTIVE PLANTINGS 552
010: [ 800] ( recipes) kms@apss.a Re: REQUEST: Wheat-free, Suga 35
011: [ 750] (agricultural-ma) Re: WA CB101 CROP PRODUCTION 258
012: [ 643] (agricultural-ma) Re: SJ GR850 DAILY NAT GRN SUM 72
013: [ 400] ( recipes) pat@jaamer Re: VEGAN: Honey Granola 63
014: [ 400] ( recipes) jrtrint@pa Re: OVO-LACTO:Sourdough/Trit 142
```

Ognuno di questi rappresenta un articolo o una citazione che contiene la parola wheat o qualche parola ad essa connessa. Sposta il cursore (con le frecce su e giù) su quello che vuoi vedere, premi `in-vio` e ti apparirà sullo schermo. "Score" (punteggio) è il tentativo di WAIS di misurare quanto le citazioni sopra elencate abbiano combaciato con la tua richiesta. Sembra proprio che la Corte Suprema non abbia avuto molto da dire in merito a questa pianta di recente!

Pensa a quanto tempo avresti perso per collegarti ai diversi database solo per trovare questi esempi relativamente banali.

8.6 QUANDO QUALCOSA NON VA

Con il crescere della popolarità di Internet, le sue risorse finiscono per subire molti stress e sollecitazioni. Se cerchi di utilizzare gopher nel bel mezzo della giornata (almeno per quanto riguarda la costa est degli USA), ti accorgerai che a volte si impiega molto tempo per ottenere un particolare menu o una ricerca su database. Potrebbe persino apparire un messaggio spiegandoti che ci sono troppe persone collegate al servizio in questione, con la conseguente impossibilità ad accedervi. L'unica alternativa è che riprovi di nuovo dopo una ventina di minuti o più, oppure che aspetti un momento in cui il traffico sia minore. Qualora questo ti accadesse su veronica, prova con un altro server veronica.

Quando trovi un file attraverso gopher, a volte ti verrà chiesto se lo vuoi conservare sotto qualche nome assurdamente lungo (ecco di nuovo i nostri amici amministratori di sistema che utilizzano 128 caratteri solo perché UNIX glielo permette).

Con certi programmi di comunicazione per MS-DOS, se il nome è più lungo di una linea, non sarai in grado di premere ripetutamente il tasto backspace oltre un certo limite, per attribuirgli un nome più semplice. Prova a premere backspace fin dove puoi; poi, quando sarai pronto a scaricare il file sul tuo computer di casa, ricordati che il nome del file verrà troncato alla fine per via delle limitazioni che l'MS-DOS impone alla assegnazione del nome ai file. Nella peggiore delle ipotesi, il tuo computer potrebbe addirittura rifiutare tutta la faccenda. Cosa fare? Invece di salvare il file sulla tua home directory, spediscilo a te stesso. Dovrebbe apparire tra la tua posta non appena sarai uscito dal gopher. Poi usa il tuo comando mail per salvarlo nella tua home directory: a questo punto potrai dargli il nome che vorrai e quindi scaricarlo.

8.7 PER SAPERNE DI PIU'

David Riggins mantiene e aggiorna una lista di gopher ordinata secondo tipologia e categoria. Potrai trovare quella più recente nel sito FTP <ftp.einet.net> nella directory pub. Cerca il file con un nome tipo "gopher-jewels.txt". In alternativa puoi ricorrere ad una lista di distribuzione e fare in modo che ti venga spedita l'ultima versione nella tua casella postale elettronica, automaticamente. Spedisci un messaggio tramite e-mail a gopherjewelslist-request@tpis.cactus.org (sì, la prima parte è tutta una parola). Lascia la linea dell'oggetto ("subject:") in bianco e come messaggio scrivi SUBSCRIBE.

Blake Gumprecht mantiene una lista di siti gopher e telnet associati o condotti dal governo USA. La spedisce ai newsgroup <news.answers> e <soc.answers> su Usenet ogni tre settimane. La si può ottenere anche via FTP anonimo su <rtfm.mit.edu>, come </pub/usenet/news.answers/us-govt-net-pointers>.

Gli studenti della "School of Information and Library Studies" dell'Università del Michigan hanno recentemente compilato alcune liste di risorse Internet su 11 aree specifiche, dall'aeronautica al teatro. Si possono ottenere via gopher su <gopher.lib.umich.edu>, sotto il menu: "What's New and Featured Resources".

Edizione italiana a cura di Liber Liber

I newsgroup Usenet comp.infosystems.gopher e comp.infosystem.wais sono luoghi destinati alla discussione tecnica relativa ai gopher ed ai WAIS, rispettivamente.

Capitolo 9: WORLD-WIDE WEB, LA RAGNATELA GLOBALE

9.1 INTRAPPOLATI NELLA RAGNATELA

Per quanto piacevole sia il Gopher, c'è un modo ancora migliore per navigare alla ricerca di informazioni sulla Rete -- il World-Wide Web.

Nato e sviluppato inizialmente come risorsa per i fisici, il Web sta rapidamente trasformandosi nella Main Street del cyberspazio. Puoi trovare di tutto passeggiandoci: musei e gallerie da visitare, scuole ove trovare nuove materie da imparare, persino ristoranti (alcuni dei quali distribuiscono cibi veri in risposta a ordini elettronici). Scegli un qualsiasi servizio, ed avrai buone possibilità di trovare un Web server ad esso dedicato. Inoltre un numero sempre crescente di persone ha addirittura la propria "pagina Web personale" con cui far conoscere al mondo i propri interessi.

La crescita esplosiva della popolarità del Web è dovuta a due ragioni. La prima è che è piuttosto semplice da usare: come per i gopher, puoi navigare nel Web attraverso successive selezioni sullo schermo -- basta con gli oscuri comandi Unix da ricordare. Inoltre il Web ti permette di collegarti ai siti FTP, così da evitare quasi sempre l'uso dei difficili comandi dell'FTP anonimo.

Ma ciò che rende il Web speciale rispetto agli strumenti simili è l'utilizzo sono i collegamenti (o rimandi) ipertestuali (che nella versione italiana, per brevità, continueremo a chiamare "hyperlink", N.d.T.). Per capire cosa sia un hyperlink, pensa ad un'enciclopedia: mentre leggi un articolo sull'Africa, ad esempio, il tuo sguardo viene catturato dall'immagine di un elefante. Decidi che ti interessa saperne di più su quell'animale, quindi prendi il volume con la lettera "E", cerchi la voce "elefante" ed inizi la lettura.

Gli hyperlink rappresentano l'equivalente di questo modo di consultazione, ma online. Tim Berners-Lee, sviluppatore del primo modello del Web, propose un semplice linguaggio che permette a chiunque sviluppi un documento Web di inserire al suo interno dei rimandi (puntatori) ad altre risorse correlate. Richiamando il documento, alcune parole appaiono scritte in colore diverso, o con caratteri diversi. Muovendo il cursore su una di queste parole e premendo `invio` (o più semplicemente facendovi click con il mouse, a seconda dell'interfaccia che hai a disposizione), si richiama il documento collegato.

Dal momento che è semplice creare degli hyperlink (e lo vedremo meglio più avanti), chiunque può mettere insieme una risorsa Web in modo che possa diventare un centro di informazione su qualsiasi argomento, collegando documenti fisicamente residenti in decine di posti diversi nel mondo.

9.2 BENISSIMO, ALLORA, SI VA!

Ci siamo quasi. Prima, però, qualche parola sulla grafica. Se hai sentito parlare del Web, quasi sicuramente avrai sentito parlare anche di Mosaic. Mosaic, sviluppato presso il National Center for Supercomputing Applications dell'Università dell'Illinois, ha donato un'interfaccia grafica di tipo "punta e clicca" al Web, e in meno di un anno ne è diventato quasi sinonimo.

Esistono tuttavia un paio di controindicazioni all'uso di Mosaic (e dei programmi simili). Uno di questi è che hai bisogno di un computer in grado di fornire un'interfaccia utente grafica, come quelle che gestiscono Unix, Windows, o il sistema operativo del Macintosh. Gli utenti MS-DOS sono sfortunati, così come i ciechi. Inoltre, Mosaic necessita di risorse di calcolo e di rete piuttosto elevate, non pensare di poterlo utilizzare con un vecchio modem a 2400 bps.

Se hai le risorse necessarie, torneremo in breve a spiegare come configurare Mosaic ed i programmi simili. Adesso, invece, presentiamo Lynx, un programma basato su di una interfaccia a carattere che offre accesso completo al Web, nella maggior parte dei casi anche attraverso un semplice collegamento telefonico. Certo, non è in grado di offrirti belle immagini (anche se puoi scaricarle quasi tutte) e non funziona con il mouse. Però è piuttosto semplice da usare -- e si potrebbe obiettare che se utilizzi il Web solo per cercare informazioni, potresti anche non desiderare le immagini, poiché richiedono tempo per essere scaricate e visualizzate sul tuo computer.

Lynx, creato da Michael Grobe, Lou Montulli e Charles Rezac dell'Università del Kansas, ricorda per molti versi i gopher. Come per i gopher, la maniera più efficace di imparare Lynx è semplicemente... usarlo. E' sufficiente immettere il comando

lynx

al prompt di sistema dell'host, e premere `invio` (gli utenti dei sistemi Free-Net andranno in area "Teleport" per cercare l'opzione "Communications Tower"). Se sei fortunato, l'amministratore del tuo sistema ha già installato Lynx e quindi vedrai qualcosa del genere:

```
-----  
                          GENERAL OVERVIEW OF THE WEB [IMAGE]  
  
There is no "top" to the World-Wide Web. You can look at it from many  
points of view. Here are some places to start.  
  
[IMAGE] by Subject  
    The Virtual Library organises information by subject matter.  
  
List of servers  
    All registered HTTP servers by country  
  
by Service Type  
    The Web includes data accessible by many other protocols. The  
    lists by access protocol may help if you know what kind of  
    service you are looking for.  
  
If you find a useful starting point for you personally, you can  
configure your WWW browser to start there by default.  
  
-- press space for more, use arrow keys to move, '?' for help, 'q' to quit  
   Arrow keys: Up and Down to move. Right to follow a link; Left to go back.  
   H)elp O)ptions P)rint G)o M)ain screen Q)uit /=search [delete]=history list  
-----
```

Se non succede nulla, puoi provare a chiedere all'amministratore di sistema di caricare Lynx (digli che può trovarlo attraverso FTP anonimo presso `ftp2.cc.ukans.edu` nella directory `pub/lynx`). In attesa che ciò avvenga, puoi sempre provare Lynx usando telnet per connetterti a questo indirizzo:

```
sunsite.unc.edu
```

Appena connesso, esegui la procedura di login digitando: `lynx`

Si tratta di un sito molto visitato, quindi talvolta potrà apparire lento. In alternativa puoi provare a collegarti con telnet verso

```
ukanaix.cc.ukans.edu
```

eseguendo il login con il nome: `www`

Purtroppo questo sito (la "casa" dei creatori di Lynx) non ti permetterà di utilizzare tutte le caratteristiche di Lynx.

Come si evince da quanto detto, il Web non ha menu veri e propri, almeno non nel senso del gopher. Al contrario, il sistema è composto di documenti o "pagine" (la "lista dei contenuti" o pagina di apertura su di un sito Web è detta "home page"). Se stai utilizzando un'emulazione di terminale di tipo VT100 o simile ed un monitor a colori, lo schermo precedente avrà alcune parole scritte in colore diverso dalle altre: tali parole sono gli "hyperlink". Muovendo il cursore su di essi e premendo `invio` potrai recarti su di un'altra pagina -- che potrebbe trovarsi su di un computer diverso in qualche altra parte del mondo.

La precedente pagina Web si trova al CERN, il Centro di Ricerca Europeo per le Alte Energie (dove Tim Berners-Lee sviluppò il Web) ha tre hyperlink principali:

```
[IMAGE] by Subject  
List of servers  
by Service Type
```

Il primo contiene una lista di varie risorse Web nel mondo, suddivise per soggetto. Il secondo li suddivide per continente, nazione e quindi città. L'ultimo ti permette di curiosare sui servizi non-Web, come il nostro amico gopher e WAIS (servizio informazioni a largo raggio; in realtà potresti trascorrere la tua intera vita su Internet all'interno del Web: ti sarebbe possibile non solo connetterti a gopher, siti FTP e via discorrendo, ma con del software aggiuntivo per il Web riusciresti anche a leggere ed a rispondere ai messaggi su Usenet). Per avere questi servizi ti è sufficiente muoverti sopra il cursore e premere `invio`.

Gioca pure con il Web, muoviti intorno con il cursore, premi `invio` e guarda dove esci fuori! Le chiavi per la navigazione sono i tasti freccia. La freccia in alto ed in basso ti fanno muovere tra i link evidenziati, la freccia a destra corrisponde ad `invio` -- ti invia verso il servizio evidenziato. La freccia a sinistra corrisponde alla "u" nel gopher: ti riporta indietro al documento precedente. Certo, occorre un po' di pratica per trovarsi a proprio agio: trovando due hyperlink su di una sola linea verrebbe istintivo premere le frecce verso destra o sinistra, INVECE occorre usare quelle verso l'alto o il basso!

Ci sono altri utili comandi per la navigazione in un sistema ad ipertesti (senza i quali sarebbe facile perdersi rapidamente). Il primo è il `backspace`, o il tasto di cancellazione. Premendolo verrà visualizzata una lista di link già visitati nella sessione corrente: potrai allora scegliere uno dei due se vorrai tornare indietro verso siti visitati in precedenza. Premendo "m", invece, si torna alla "main page", la pagina iniziale visualizzata quando parte Lynx.

9.3 CHIAMARE IL PROBLEMA CON IL SUO NOME

Una caratteristica di Lynx che i gopher non hanno è la capacità di raggiungere direttamente un servizio scrivendone l'indirizzo. Puoi utilizzare questa funzione semplicemente ed in qualunque momento premendo il tasto "g" minuscolo. E qui, invariabilmente, verrai a trovarti nella confusione generata dagli Uniform Resource Locator (URL). L'idea cardine degli URL è in fondo una buona idea: creare un sistema universale per ottenere informazioni su Internet, sia che si tratti di un singolo file su di un sito ove è possibile l'FTP anonimo, di un server gopher o di una immagine Web. Purtroppo ciò significa che nel WWW dovrai abituarti a vedere, e trascrivere, oggetti come questo:

```
http://www.germany.eu.net/books/eegtti/eegtti.html
```

(che in realtà è l'indirizzo Web per una versione avanzata della Guida). Salute! "HTTP" significa che stai utilizzando una risorsa WWW, e significa "HyperText Transfer Protocol", ovvero protocollo di trasmissione per ipertesti, ossia il modo particolare in cui il Web invia le informazioni in giro per il mondo. Lynx ha bisogno di questa informazione per stabilire come collegarsi al sistema.

Subito dopo viene il nome del sito sul quale è posta la risorsa, seguito dal percorso, o cammino di ricerca (path). Fai attenzione, negli URL la differenza tra maiuscole e minuscole è essenziale!

Nell'esempio precedente, fai caso all'ultima parola, che termina in ".html". HTML è l'acronimo di "HyperText Markup Language", o linguaggio per la descrizione di ipertesti, e contraddistingue la codifica usata per creare gli hyperlink. Troverai spessissimo indirizzi Web che termineranno con quel suffisso: sono dei puntatori alle pagine principali per particolari risorse. Talvolta, invece, se cerchi di raggiungere un servizio privo di una pagina HTML principale (come ad esempio un gopher) dovrai porre alla fine dell'indirizzo il simbolo "/", come nell'esempio: `gopher://gopher.eff.org/`

Fortunatamente, nella maggior parte dei casi dovrai scrivere quei nomi lunghi solo una volta. Ricorda infatti che premendo il tasto `backspace` o `delete` viene creata una lista di hyperlink ai servizi usati in una particolare sessione. Inoltre è possibile creare una lista di "segnalibri" (bookmarks) per accelerare l'accesso a particolari servizi nel futuro. Per aggiungere una pagina alla lista basta premere il tasto "a" minuscolo mentre sei su quella pagina. Ti verrà richiesto se vuoi aggiungere il documento o l'hyperlink alla tua pagina dei segnalibri. Scegli l'opzione documento, ed esso verrà aggiunto.

Per vedere la lista dei segnalibri premi il tasto "v": potrai portarti direttamente ad uno qualsiasi dei servizi elencati muovendoti con il cursore sull'elemento evidenziato e premendo quindi `invio`.

9.4 IMMAGINA UN PO' -- PRELEVARE IMMAGINI GRAFICHE

Nel muoverti con Lynx avrai sicuramente notato che alcune pagine hanno elementi del tipo: [IMAGE]. Se la parola è dello stesso colore del resto del testo sullo schermo, non potrai scaricarla, mentre se è di colore differente o comunque evidenziata, puoi posizionarvi il cursore; premendo `invio` puoi ottenere due distinti messaggi: il primo ti informa che il "client" non può visualizzare un'immagine di tipo I-SMAP. In tal caso non c'è molto da fare, se non premere il tasto con la freccia a sinistra per tornare alla pagina precedente -- al momento Lynx non è in grado di lavorare con questo particolare sistema di visualizzazione delle mappe.

L'altro messaggio sembrerebbe altrettanto deludente: "This file cannot be displayed on this terminal. D)ownload or C)ancel" (Questo file non può essere visualizzato su questo terminale - scaricarlo o annullare) sono buone notizie: si tratta di una immagine che puoi ottenere. Premendo il tasto "d" minuscolo ti verrà chiesto se vuoi salvare l'immagine sul tuo sistema host, o se vuoi usare Zmodem per scaricare il file direttamente sul tuo computer. Se stai usando un programma di comunicazione che dispone del protocollo Zmodem puoi selezionare la seconda opzione: la procedura di trasferimento del file partirà immediatamente. I nomi dei file trasferiti saranno sempre del tipo L23015.HTM. Nella maggior parte dei casi si tratterà di immagini GIF, talvolta di JPEG e, raramente, di immagini in formato TIFF. A questo punto avrai bisogno di un visualizzatore di file GIF/JPEG per vederli. Se non hai il protocollo Zmodem, salva l'immagine sull'host, e in tal caso il file avrà un nome ben più descrittivo, come OLDBONES.GIF, anziché L2015.HTM. In entrambi i casi, al termine del trasferimento dei file ricordati di premere il tasto con la freccia a sinistra per tornare alla pagina precedente. Prima di iniziare il trasferimento, comunque, comparirà un che ne indica le dimensioni, un dato comodo da conoscere in caso di collegamenti con modem lenti.

Talvolta, invece del messaggio appena visto ne apparirà un più vincolante:

```
showpicture -viewer xv /tmp/L229787.html
This message contains a picture, which can currently only be
viewed when running X11. If you read this message while running
X11, and have your DISPLAY variable set, you will then
be able to see the picture properly.
```

[Questo messaggio contiene un'immagine che può essere visualizzata solo con X11. Se mentre leggi questo messaggio stai usando X11, configurando correttamente la variabile DISPLAY potrai vedere l'immagine.]

Caspita! Ignora questo messaggio e cerca il prompt con la richiesta di salvataggio dell'immagine su file. Premi il tasto "y" minuscolo e ti verrà chiesto il nome da assegnargli. Scrivi un nome qualsiasi e premi `invio`. In questo modo avrai salvato una copia del file sulla tua directory personale dell'host Internet che stai usando. Ciò significa che, non appena avrai terminato con Lynx, potrai scaricarla sul tuo computer.

Una funzione connessa al download è il recupero della copia di un documento. Per farlo, premi il tasto "p" minuscolo dall'interno del documento, Ti verranno offerte diverse possibilità su come recuperarlo, compreso l'invio attraverso posta elettronica ed il salvataggio su di un file nella directory del server Internet al quale sei collegato.

9.5 LYNX, TI PRESENTO GOPHER

Tra le caratteristiche più gradevoli di Lynx c'è la possibilità di usarlo per accedere a risorse diverse dal Web: siti FTP e telnet, gopher. Ciò significa che puoi usarlo come interfaccia unica ai servizi informativi di Internet.

Ricorderai che in precedenza avevi dovuto scrivere "http://" come parte dell'URL per collegarti ai siti Web. Esistono prefissi analoghi per gli altri servizi, per esempio: `gopher://`, `ftp://` e `telnet://`.

Telnet è il più semplice da usare. Se infatti volessi consultare la tavola periodica elettronica degli elementi all'indirizzo `cam57.caos.kun.nl`, con Lynx ti sarebbe sufficiente premere il tasto "g" minuscolo, scrivere

```
telnet://cam57.caos.kun.nl
```

e premere `invio` per avere la connessione. L'unico cosa a cui bisogna fare attenzione collegandosi ai siti `telnet` è che molti hanno interfacce proprietarie, e quindi i tasti potrebbero essere interpretati in maniera diversa rispetto al Web. Se comunque ti fossi stancato di un sito `telnet` ma non riuscissi a venire fuori, premi `control-]` (il tasto `control` e la parentesi quadra chiusa contemporaneamente) per tornare a Lynx.

La connessione ai server FTP funziona in maniera analoga: per entrare ad esempio in `ftp.uu.net` è sufficiente premere il tasto "g" minuscolo seguito da

```
ftp://ftp.uu.net
```

Piacevole sorpresa: non è necessario eseguire il login. Una volta entrato, potrai navigare selezionando voci di menu, piuttosto che utilizzare i comandi Unix. Se già conosci un particolare nome di file ed il percorso tra le directory per localizzarlo, puoi persino dirti direttamente lì semplicemente premendo il tasto "g" minuscolo seguito dal nome del sito e dal percorso (path), come nell'esempio:

```
ftp://ftp.uu.net/systems/ibmpc/msdos/simtel/zip/pkz204g.exe
```

Raggiungere un gopher funziona praticamente allo stesso modo, dovrai semplicemente digitare "gopher://" anziché "telnet://" o "ftp://". Quando però volessi ricevere un documento specifico o una directory particolare via gopher, la cosa si fa un po' più difficile. Questo accade poiché gli amministratori di gopher di solito mascherano i nomi delle proprie directory Unix con titoli in "linguaggio naturale", preferendo ad esempio "Sports and recreation" al canonico "sports_rec". Dal momento che l'URL utilizza il percorso di ricerca Unix, se le istruzioni che hai sono del tenore "collegati al sito gopher.site.com, scegli 'Society' e poi 'Sports and Recreation' dovrai tradurle nel "linguaggio degli URL" ed immettere qualcosa del tipo `gopher://gopher.site.com/11/soc/sports_rec`. Il problema è come arrivare a priori a conoscere quest'indirizzo. Per saperlo, è sufficiente collegarti all'indirizzo gopher principale, per esempio:

```
gopher.std.com
```

Quindi esegui le selezioni fino a raggiungere il documento o la directory che cerchi. A questo punto puoi premere il tasto "a" minuscolo per aggiungere l'indirizzo ed il path nella lista dei segnalibro o, se vuoi scrivertelo, premi il tasto "=" che ti mostrerà il path in cui ti trovi.

9.6 TROVARE LE INFORMAZIONI SUL WEB

Come il gopher, il Web è un posto affascinante da esplorare -- è sufficiente seguire i collegamenti per vedere dove puoi arrivare. Infatti, Lynx ed altri programmi Web sono sovente chiamati "browsers", (in italiano, "to browse" può essere reso con "sbirciare" o "curiosare", N.d.T.) proprio per questo motivo. Prima o poi, però, ti capiterà di cercare qualcosa di preciso sul Web, e di volerlo trovare subito.

A differenza di gopher e Veronica, non esiste un metodo univoco di ricerca sul Web. Al contrario, diverse organizzazioni nel mondo hanno sviluppato tipi diversi di database che permettono di trovare documenti Web ed hyperlink. Quelli descritti nel seguito sono tutti strumenti di ricerca piuttosto potenti, e tuttavia abbastanza semplici da usare. Poiché ciascuno di essi utilizza differenti algoritmi di ricerca, può talvolta risultare opportuno eseguire la ricerca con più d'uno: potrai così ottenere diverse risposte, scaturite dai diversi motori di ricerca dei servizi usati. Un vantaggio ulteriore è che spesso, coloro che gestiscono un particolare "motore" di ricerca offrono collegamenti ad altri servizi analoghi, rendendoti più semplice passare dall'uno all'altro.

Uno dei sistemi più utili è EINet Galaxy, gestito dalla Microelectronics and Computer Technology Corp. di Austin, nel Texas, sia perché è semplice da usare che per la sua possibilità di cercare tanto nello spazio Web che nelle risorse dei Gopher.

Per raggiungerlo, premi il tasto "g" minuscolo dall'interno di Lynx e scrivi:

```
http://galaxy.einet.net
```

Una volta connesso, ti apparirà qualcosa che assomiglia molto ad un indice dell'intera Internet -- decine di voci su argomenti generali dall'architettura alla sociologia. Se non hai fretta, queste voci possono mostrarsi una interessante introduzione a tutto ciò che è disponibile oggi. Oggi, però, abbiamo fretta, quindi continuiamo a premere `invio` fino a giungere a qualcosa del genere:

```
Search for: _____ Search Clear selections [40 hits_]
( )Galaxy Pages ( )Galaxy Entries ( )World-wide Web ( )Gopher
( )Hytelnet
```

```
Up - Home - Help - Search - Top -- EINet Galaxy
```

In primo luogo, nota l'opzione "Search", ricerca, sull'elenco di opzioni della riga inferiore. Muovendo il cursore su di essa e premendo `invio` otterresti una lista di collegamenti ad altri database relativi a risorse Web su cui è possibile effettuare delle ricerche. Per il momento sposta il cursore (con il tasto freccia in giù) fino ad arrivare sui trattini si troverà sui trattini. Qui vanno inserite la parola o le parole che stai cercando (non preoccuparti di maiuscole e minuscole). Ora diventa più difficile, perché il sistema è stato progettato per l'uso con il mouse. Premi il tasto freccia in giù fin quando verrai a trovarti sullo spazio che precede "Galaxy Entries". Premi `invio` ed apparirà un asterisco. Come avrai immaginato, stai chiedendo al sistema di cercare gli argomenti che hai specificato tra le "Galaxy Entries", cioè gli argomenti i cui indici abbiamo appena "sorvolato" per arrivare qui. Premi ancora il tasto freccia in giù per spostarti su "World-Wide Web" e premi ancora `invio`. Fallo di nuovo per "Gopher". Ora utilizza il tasto freccia in su per tornare indietro, finché viene evidenziata la parola "Search", ricerca. Premi `invio`.

A questo punto, EINet Galaxy inizia a ricercare nei suoi database i possibili riscontri tanto nei documenti Web che Gopher. Se ad esempio stessi cercando informazioni su The King, il buon vecchio Elvis, usando come chiave di ricerca "Elvis", avresti avuto un risultato simile:

```
Galaxy Entry Results - for "elvis"
```

```
4 documents found
```

- * ELVIS+ WWW server from RUSSIA - Score: 1000 Size: 29
- * Elvis Aron Presley Home Page - Score: 1000 Size: 28
- * Elvis Aron Presley Home Page - Score: 1000 Size: 28
- * The Elvis Costello home page - Score: 1000 Size: 28

```
World-wide Web Results - for ''elvis''
```

```
28 documents found
```

```
(Option list) Hit return and use arrow keys and return to select option
```

Ciascuna delle linee che iniziano con un asterisco rappresenta un hyperlink ad un particolare server Web. Se sei curioso di vedere il primo, sposta il cursore su quella riga e premi `invio`. Scoprirai che un gruppo di programmatori russi hanno creato una società per lo sviluppo di software chiamata ELVIS+. Bene, allora premi il tasto freccia a sinistra per ritornare ai risultati della ricerca fatta con EINet Galaxy. Scegliendo la voce successiva, leggerai finalmente qualcosa su The King. Il termine "score" (punteggio) rappresenta un tentativo da parte del database di indicarti la rilevanza dell'oggetto trovato rispetto al soggetto della ricerca. Se la parola che cerchi appare nel titolo o nel primo paragrafo di un documento, avrà un punteggio superiore (su una scala da 1 a 1000) rispetto ad una corrispondenza relegata in fondo al documento.

Un altro ottimo strumento di ricerca di informazioni sul Web è il server Yahoo di David Filo e Jerry Yang presso la Stanford University (Yahoo è l'acronimo di "Yet Another Hierarchically Organized Oracle", "eccovi un altro oracolo organizzato in maniera gerarchica"). Ti ricorderà parecchio EINet Galaxy -- anch'esso offre una interfaccia al Web del tipo "indice degli argomenti", ed un sistema di ricerca più specifico, ma nessun servizio gopher. Collegati a:

```
http://www.yahoo.com/
```

Una delle scelte comprese nella barra dei menù vicino alla parte inferiore dello schermo è "Search", ricerca. Selezionala, ed apparirà una maschera di immissione simile a quella di EInet Galaxy. Sebbene Yahoo ti permetta di cercare qualsiasi tipo di risorsa, le sue caratteristiche brillano nell'area dell'offerta di servizi commerciali online.

Lycos, sviluppato alla Carnegie-Mellon University, è un terzo sistema di ricerca informazioni, interessante per via del modo in cui vengono aggiunti nuovi argomenti al database. Un componente di Lycos consiste di un "Web crawler" automatizzato che periodicamente, per così dire, "striscia" per il Web ("to crawl" significa strisciare, N.d.T.) alla ricerca di nuovi server e documenti, e aggiunge le informazioni così ottenute al database. Collegati all'indirizzo <http://www.lycos.com/> e ti verrà presentata la pagina per la ricerca. Ciò ti permetterà di visionare una lista di documenti potenzialmente interessanti -- ogni documento è accompagnato da un piccolo estratto per aiutarti a scegliere se esaminarlo. Qualora non richiesto altrimenti, il computer riporterà solo i primi 10 documenti trovati. Naturalmente ti sarà possibile modificare questa opzione nella pagina di ricerca.

[N.B.: Rispetto al testo originale alcune descrizioni ed indirizzi sono stati modificati per renderli aderenti alla situazione attuale (Gennaio 1996), N.d.T.]

9.7 SLIP: E SE VOLESSI USARE IL MOUSE?

Bene, allora hai un computer con Windows, o un Macintosh, e vuoi usare Internet attraverso un'interfaccia grafica, del genere "punta-e-clicca". Naturalmente è possibile. Molti fornitori di servizi Internet oggi offrono connessioni SLIP (Serial Line Internet Protocol, protocollo Internet su linea seriale) o PPP (Point to Point Protocol, protocollo punto-punto). Tra le altre cose, questo tipo di collegamento ti permetterà di usare un numero sempre crescente di programmi che ti permettono di integrare tutto, dalla posta elettronica al Web, attraverso l'interfaccia che più ti è familiare. Potrai usare il mouse, spostare gli oggetti sullo schermo ed altro ancora. IBM offre tale software come parte integrante del proprio sistema operativo OS/2 mentre Microsoft prevede qualcosa di simile per il proprio sistema Windows 95. Ci sono anche parecchie società che offrono insiemi di prodotti grafici completi per i primi collegamenti ad Internet. Per esempio O'Reilly and Associates vende un pacchetto per utenti Windows denominato "Internet in a box", mentre alcuni fornitori di servizi Internet americani, come Netcom e Pipeline, offrono le loro interfacce proprietarie per il collegamento ad Internet.

Sebbene l'uso di questi programmi sia semplice, più problematica è la loro installazione e ottimizzazione, che diviene ancor più complicata se decidi di prelevare direttamente da Internet il software shareware o di pubblico dominio che offre le stesse caratteristiche. Innanzi tutto, verifica se il tuo fornitore di servizi per Internet offre un accesso SLIP o PPP, e in quel caso, a che prezzo (alcuni fornitori richiedono un canone extra). Qualora non avessero tale servizio, domanda se consentono l'uso di TIA, The Internet Adapter, un software che consente agli utenti Windows e Macintosh di usare programmi grafici attraverso un normale collegamento su linea telefonica commutata.

9.8 SAPERNE DI PIU' SU SLIP

I computer collegati direttamente ad Internet colloquiano tra loro attraverso uno standard conosciuto come Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP). Questo standard consente una interazione diretta tra computer, così da rendere possibile, ad esempio, la consultazione di un database dall'altra parte del mondo attraverso la rete (tra i suoi compiti rientra anche l'instradamento delle informazioni da A a B).

Attenzione: NON è quello che succede quando telefoni ad un BBS con un comune programma di comunicazione, del tipo di Procomm. In quel caso, non appena si stabilisce il collegamento tra il tuo computer e quello chiamato (detto host, "ospite"), il tuo computer in pratica "si addormenta", mentre tu interagisci con la rete attraverso i programmi che sono sul computer host. Quella famosa emulazione di terminale che devi sempre ricordare di definire non è altro che un modo per segnalare al sistema host che tipo di tastiera avresti posseduto, se ti fossi trovato a lavorare presso un terminale dell'host. Allora tutti i programmi che ti servono per interagire con la rete, da quelli per leggere la posta elettronica e le news Usenet fino a Gopher e Lynx, in realtà vengono eseguiti sul computer (o sulla rete) del tuo fornitore di ser-

vizi; gli unici momenti in cui il tuo computer si sveglia sono quelli in cui viene richiesto un trasferimento di file (ed anche allora non stai usando alcun programma specifico per Internet).

SLIP rende il tuo computer un partecipante attivo sulla rete (PPP esegue praticamente il medesimo lavoro). Con un accesso SLIP è l'host che "va a dormire", offrendoti semplicemente una porta d'accesso verso il resto di Internet. A questo punto è il tuo computer ad avere accesso diretto ai pacchetti di messaggi di TCP/IP (che possono contenere qualsiasi cosa, dalla posta elettronica alle immagini del World-Wide Web). Naturalmente ciò vuol dire che avrai bisogno di tutto il software necessario per questo lavoro già installato sull'hard disk. E' un po' la differenza che passa tra l'avere un appartamento in affitto, dove è il padrone di casa che controlla gestione e manutenzione, ed il possedere una casa propria, con la conseguente libertà di fare come ti pare.

9.9 HTML: FATELO DA SOLI

Un numero sempre crescente di fornitori di servizi Internet permette agli utenti di definire le proprie home page (pagine personali) sul Web. Se il tuo fornitore è tra questi, e tu vuoi presentarti al mondo, dovrai imparare l'HTML (HyperText Markup Language). Fortunatamente, tale linguaggio, seppur noioso, è piuttosto semplice da imparare, e ci sono programmi di "authoring" (creazione assistita di pagine) HTML che possono aiutare ad alleggerire il fardello.

L'idea cardine per l'HTML è di inserire dei codici particolari all'interno di un documento ASCII standard, codici inseriti che danno al computer incaricato di visualizzare il documento le istruzioni necessarie: mettere alcuni caratteri in grassetto, mostrare un'immagine o passare ad un altro documento. Ecco come si presenta un semplice comando HTML:

```
<title>Introduzione al WWW</title>
```

I comandi HTML sono sempre posti tra i simboli "<" e ">" (parentesi angolari). La prima istruzione avverte il computer che ciò che segue è il titolo di un documento, che deve essere visualizzato all'inizio della pagina (con Lynx, apparirà nell'angolo superiore destro dello schermo). Il comando posto alla fine, ancora tra parentesi angolari, avvisa il computer che quella è la fine dell'istruzione. L'utilizzatore, ovviamente, non vede queste istruzioni.

Esistono comandi HTML simili per delimitare i paragrafi, i corsivi, l'inserimento di grafica, la creazione di liste e così via. Il comando per creare un collegamento ad un nuovo documento, posto in qualsiasi altra parte del mondo sul Web somiglia a questo:

```
<a href="http://www.std.com/NE/boston.html">Boston Online</a>
```

Osserva che l'URL è posto tra virgolette. La "a" (il comando si chiama "ancora") ordina al tuo Web browser di visualizzare un link. "Boston Online" verrà evidenziato non appena l'utente richiamerà la pagina. Il comando finale "" dice al browser di tornare al carattere normale di visualizzazione.

Per costruire una pagina Web hai bisogno di almeno due cose: la prima è ovviamente il permesso da parte del tuo fornitore di servizi con le istruzioni relative al tuo particolare sito (per esempio dove mettere i documenti creati). La seconda è una guida HTML (vedi il paragrafo "Per saperne di più") ed un elaboratore di testi in grado di manipolare documenti di testo o ASCII. La terza, facoltativa, è un programma per la creazione di documenti HTML che ti sollevi dalla schiavitù di dover scrivere tutti quei comandi HTML (di nuovo, vedi il paragrafo "Per saperne di più").

9.10 ALCUNI SERVER WWW INTERESSANTI

[N.B.: Anche qui, si è fatto ogni sforzo per riportare, eventualmente corretti, solo gli indirizzi funzionanti nel Gennaio 1996, N.d.T.]

AMBIENTE

<http://www.igc.apc.org/lcv/home/scorecards-menu.html>

Guarda qui come si è piazzato il tuo rappresentante al Congresso (Camera Alta USA, N.d.T.) nella classifica stilata dall'associazione ambientalista League of Conservation Voters.

<http://polyn.net.kiae.su/polyn/manifest.html>

Un gruppo di ricercatori presso l'Istituto per l'Energia Atomica Kurchatov di Mosca ha creato una risorsa WWW dedicata alla catastrofe di Chernobyl.

ARTE

http://www.wimsey.com/Pixel_Pushers/

La Galleria di Arte Elettronica di Calgary è esattamente ciò che sembra dal nome.

BOSTON

<http://www.std.com/NE/boston.html>

Una guida in linea per la città che si autodefinisce, con molta modestia, il Centro dell'Universo, dagli elenchi di ristoranti e cinema sino alle indicazioni sulle officine di autoriparazioni e alle schede sui dintorni della città.

BREVETTI

<http://town.hall.org/patent/patent.html>

Questo database, gestito dall'Internet Multicasting Service, offre informazioni sui brevetti statunitensi dal 1994 in poi. [Nel Gennaio 1996, l'esperimento dell'Internet Multicasting Service è terminato, ma la pagina riporta ancora molti puntatori ad altre risorse sull'argomento, N.d.T.]

CALIFORNIA

<http://www.research.digital.com/SRC/virtual-tourist/California.html>

Ecco a voi il centro informazioni turistiche di base appena oltre confine sulla Information Highway, l'Autostrada dell'Informazione. Offre di tutto, dai bollettini sulle condizioni del traffico e delle strade alle mappe ed immagini delle attrazioni turistiche.

CINA

<http://www.ihep.ac.cn/indexold.html>

La prima connessione Internet della Repubblica Popolare Cinese, gestita dall'Istituto per la Fisica delle Alte Energie di Pechino; offre di tutto, dagli indirizzi di posta elettronica degli scienziati cinesi alle informazioni sulle regioni della Cina, ed una lista delle società estere presenti a Pechino.

CINEMA

<http://www.cs.cf.ac.uk/Movies/search.html>

Qui puoi cercare la filmografia di specifici attori e registi.

<http://bvp.wdp.com/BVPM/>

Il Web server della Buena Vista Pictures contiene informazioni e foto dei più recenti film della Walt Disney e della Buena Vista Production, e persino alcuni filmati in formato QuickTime per Macintosh (attenzione: si tratta di file molto grandi).

DINOSAURI

<http://www.hcc.hawaii.edu/hccinfo/dinos/dinos.1.html>

In questo sito potrai trovare immagini di scheletri di dinosauro.

DUBLINO

http://www.dsg.cs.tcd.ie/dsg_people/czimmerm/pubs.html

Questa è "La più autorevole raccolta di recensioni sui pub di Dublino".

GIOCHI

<http://www.gamesdomain.co.uk/>

Il Dominio dei Giochi è il posto in cui andare per avere informazioni su decine di giochi per computer. Tra le risorse disponibili si trovano liste di consigli e suggerimenti per giochi specifici, ed una rivista online sui giochi.

GOVERNO

<http://www.fedworld.gov/>

FedWorld è un punto d'accesso verso decine di servizi d'informazione federali negli Stati Uniti, alcuni gratis, altri a pagamento.

<http://thomas.loc.gov/>

Il servizio Thomas (dal nome del Presidente Thomas Jefferson) presso la Biblioteca del Congresso permette di ricercare per parola chiave i provvedimenti in attesa di approvazione e di consultare il Congressional Record (gli atti del Congresso USA, N.d.T.) a partire dal gennaio 1994.

LEGGE

<http://www.law.cornell.edu/litl/table.html>

L'Istituto d'Informazione Legale della Cornell University offre una serie di documenti di argomento legale, comprese informazioni su casi specifici della giurisprudenza e copie delle decisioni della Corte Suprema degli Stati Uniti.

<http://www.venable.com/>

La ditta Venable, Baetjer, Howard and Civiletti è uno studio legale di Washington, D.C. Il loro Web server riporta rapporti in linea su svariati argomenti legali.

LEGO

<http://legowww.itek.norut.no/catalog/index.html>

Esattamente. Si tratta di una serie di documenti (con tanto di immagini) relativi ai famosi mattoncini di plastica colorata con i bottoncini in cima.

MUSICA

http://www.music.indiana.edu/misc/music_resources.html

Questa risorsa, presso l'Università dell'Indiana, aiuta a cercare siti Web dedicati a praticamente qualsiasi genere di musica e di complesso.

NUOVA ZELANDA

<http://nz.com/>

La tua visita guidata personale della Nuova Zelanda, completa di immagini delle sue città, panorami e popolazioni, comincia qui.

PICCOLE E MEDIE IMPRESE

<http://www.sbaonline.sba.gov/>

L'Amministrazione per le Piccole e Medie Imprese degli Stati Uniti usa il proprio sito Web per offrire consigli e suggerimenti per gli affari, nonché liste di risorse disponibili.

PERDITEMPO

<http://www.primus.com/staff/paulp/useless.html>

E' sorprendente vedere in che modo certa gente usi il Web. C'è un tizio in California che ha collegato alla Rete la sua vasca da bagno e il frigorifero, in modo che tu possa controllarne la temperatura; gente che ti permette di inviare messaggi elettronici al proprio gatto, telecamere digitali che periodicamente riprendono istantanee di macchine da caffè. Paul Phillips ha riunito tutti i link di questo genere.

PREFISSI TELEFONICI

<http://www.xmission.com/~americom/>

Ti sei mai chiesto quale sia il prefisso di Waterton, NY o il codice teleselettivo di Andorra? La risposta è ora a portata di tastiera. AmeriCom, una società di comunicazione specializzata in reti telefoniche interurbane, ha rilasciato un servizio basato sul Web con informazioni su circa 80.000 città in tutto il mondo.

SLOVENIA

<http://www.ijs.si/slo.html>

Testi e immagini di approfondimento sulla ex-repubblica Jugoslava.

SOUTH DAKOTA

<http://www.state.sd.us/>

Tutto ciò che avresti voluto sapere sullo stato del South Dakota, dalle attrazioni turistiche alle leggi in fase di approvazione.

SPAZIO

<http://sspp.gsfc.nasa.gov/>

Qui puoi cercare un volo spaziale scontato presso la NASA, come il "Get Away Special" -- solo \$27.000 per lanciare un carico di 45 chilogrammi sullo space shuttle.

VINO

<http://www.speakeasy.com/~winepage/wine.html>

Ecco dove cercare informazioni sulla bevanda prodotta dall'uva. Oltre a trovare collegamenti con altre risorse, puoi lasciare impressioni di degustazione per altri appassionati, e avere notizie sulle imprese vinicole nello stato di Washington.

9.11 I COMANDI DI LYNX

Freccia in giù	Vai al successivo link evidenziato
Freccia in su	Vai al precedente link evidenziato
Freccia a destra	Equivale a premere <i>invio</i> su di un link evidenziato
Freccia a sinistra	Torna all'ultimo documento consultato
+	Vai alla pagina successiva
-	Vai alla pagina precedente
? o h	Help
a	Aggiungi la pagina attuale al file di segnalibro (bookmark)
c	Manda un commento al responsabile del documento corrente
d	Scarica (download) il documento che è sullo schermo
g	Vai alla risorsa specificata (dovrai indicarne l'indirizzo, o URL)
m	Torna al menu principale
o	Definisci le impostazioni personali (ad esempio, il tuo indirizzo e-mail)
p	Stampa, salva o scarica un documento
v	Visualizza il file di segnalibro
z	Interrompi il trasferimento del documento o dell'immagine
backspace	Consulta l'elenco dei documenti visitati nella sessione corrente (history)

delete	Equivale a premere il tasto <code>backspace</code>
=	Mostra l'indirizzo del file o collegamento corrente
/	Ricerca una parola chiave all'interno del documento corrente

9.12 QUANDO QUALCOSA NON VA

- *Cerchi di collegarti ad un sito, ma ricevi un errore del tipo "ERROR 404 Not found - file doesn't exist or is read protected [even tried multi]"*

Controlla bene come hai scritto l'indirizzo. Negli indirizzi WWW, la differenza tra maiuscole e minuscole è importante, per cui il problema potrebbe essere questo. Premi il tasto freccia a sinistra, quindi il tasto "g" e prova a scrivere di nuovo l'indirizzo. E' anche possibile che tu non abbia fatto nulla di sbagliato, ma che la persona con l'incarico di gestire il sito abbia dimenticato di impostare il documento in modo che chi si collega dall'esterno possa leggerlo, o che addirittura lo abbia cancellato senza dir niente a nessuno.

- *Sai che l'URL è corretto, ma quando lo inserisci e premi invio appare il messaggio "not available", non disponibile.*

Talvolta sembra che i collegamenti non funzionino al primo colpo. Premi il tasto "g" ed invio di nuovo: potrebbe funzionare.

- *Cerchi di usare il tasto "g" per andare verso un nuovo sito, ma non accade nulla.*

Lynx non ti permette di andare verso altri siti partendo da pagine con messaggi d'errore. Se succede questo, premi il tasto freccia a sinistra e riprova.

- *Cerchi di andare all'hyperlink successivo (o precedente) su di una pagina, ma vieni invece trasportato su di un documento completamente differente.*

E' possibile che tu abbia tentato di raggiungere l'hyperlink successivo attraverso i tasti freccia a destra o a sinistra anziché con i tasti su e giù (ricorda che c'è bisogno di qualche tempo per abituarsi). Se pensi di aver premuto la freccia a destra, premi ora quella a sinistra per tornare alla pagina di partenza. Se invece hai premuto la freccia a sinistra, richiama la pagina con l'elenco dei collegamenti di questa sessione (history page) premendo il tasto `delete` e scegli la pagina alla quale vuoi tornare.

9.13 PER SAPERNE DI PIU'

Se vuoi conoscere ciò che avviene di nuovo ogni settimana sul Web, cerca il servizio Web "What's New" all'indirizzo <http://www.gnn.com/gnn/wn/whats-new.html>. Troverai annunci di nuovi servizi anche nelle aree Usenet `alt.internet.services` e `comp.infosystems.www.announce`.

Una volta al mese, Thomas Boutell invia una WWW FAQ (risposte a "Frequently Asked Questions", le domande più frequenti sul World-Wide Web) nelle aree Usenet `news.answers` e `comp.infosystems.www`. Puoi anche prelevarne una copia attraverso l'FTP anonimo (o `ncftp`) all'indirizzo `rtfm.mit.edu`. Cerca un file dal nome "faq" nella directory `pub/usenet/news.answers/www`.

Il National Center for Supercomputing Applications cura una buona guida introduttiva all'HTML ed ai relativi programmi all'indirizzo <http://union.ncsa.uiuc.edu/HyperNews/get/www/html.html>

Puoi avere maggiori informazioni sul programma TIA attraverso FTP anonimo all'indirizzo `marke-tpplace.com`. Nella directory `/tia` troverai copie del software per diverse varietà di Unix. Nella directory `/tia/docs` si trova documentazione, le risposte alle domande poste più frequentemente, ecc.

"Personal Internet Access Using SLIP or PPP; How You Use It, How It Works", di Frank Hecker, offre una buona panoramica di come lavorino questi due protocolli. E' disponibile attraverso FTP presso

`ftp.digex.net` come `/pub/access/hecker/internet/slip-ppp.txt` o attraverso il World-Wide Web all'indirizzo `http://www.charm.net/ppp.html`.

Presso quest'ultimo indirizzo troverai numerosi altri documenti e programmi relativi all'accesso SLIP/PPP, comprese le informazioni ed i file relativi al servizio SLIP per Macintosh.

Henry Kriz ha scritto un documento in tre parti su come collegare ad Internet computer dotati di Windows attraverso TCP/IP, SLIP ed altro. Questo documento è maggiormente approfondito dei paragrafi precedenti. E' disponibile attraverso FTP anonimo all'indirizzo `nebula.lib.vt.edu` nella directory `/pub/windows/winsock`. Basta cercare un file chiamato `wtcpip05.asc`, dove i due numeri nella prima parte del nome indicano il numero di versione corrente.

Capitolo 10: E-MAIL AVANZATA

10.1 FILE VIA E-MAIL

L'e-mail (posta elettronica) in se stessa è uno strumento molto potente, e ormai avrai già inviato messaggi in ogni parte del mondo. Potresti già essere iscritto a una o due mailing-list, ma ci sono ancora molte cose che si possono fare con l'e-mail oltre alla funzione di invio messaggi. Se il sistema al quale ti colleghi non ti permette di usare l'FTP, oppure non ha l'accesso a tutti i siti FTP della Rete, puoi ottenere programmi e file direttamente nella tua mailbox. Inoltre, utilizzando semplici tecniche, puoi usare l'e-mail per inviare file di dati come fogli elettronici o anche interi programmi, ad amici e colleghi di tutto il mondo.

La chiave per ottenere tutto ciò è costituita dai programmi di codifica e decodifica (encoders/decoders). Nonostante la sua grande potenza, l'e-mail della Rete ha un grosso problema: non può gestire i caratteri grafici o i codici di controllo che si trovano anche nel più semplice dei programmi. Gli encoder tuttavia, possono tradurre questi dati in una forma gestibile dall'e-mail, mentre i decoder riportano i file nella loro forma originaria per permetterne l'utilizzo. Se stai usando un host Unix, ci sono buone probabilità che vi sia già in linea un encoder/decoder che puoi utilizzare. Questi programmi ti permettono inoltre di usare programmi inviati attraverso i newsgroup Usenet, come comp.binaries.ibm.pc.

Nel caso sia tu sia la persona con la quale vuoi scambiare dei file usate dei sistemi Unix, siete fortunati perché praticamente tutti i sistemi Unix hanno un encoder/decoder in linea. Per il momento consideriamo che questo sia il tuo caso. Per prima cosa fai l'upload del file che vuoi inviare al tuo amico sul tuo host (chiedi all'amministratore di sistema come fare l'upload a tuo nome o nella tua "home" directory, se ancora non sai come farlo).

Quindi scrivi

```
uuencode file file > file.uu
```

e premi `invio`. "File" è il nome del file che desideri inviare via mail, e sì, devi scriverlo due volte! Il simbolo `>` è un comando Unix che dice al sistema di chiamare il file codificato (encoded) con il nome di "file.uu" (a dire il vero potresti chiamarlo con un qualsiasi altro nome).

Ora devi inserire il file in un messaggio e-mail. Il sistema più veloce è scrivere

```
mail amico
```

dove "amico" è l'indirizzo del tuo amico. Nella riga relativa all'oggetto del messaggio scrivi il nome del file che hai incluso. Quando ti trovi davanti alla riga bianca scrivi

```
~r file.uu
```

oppure il nome che hai preferito dare al file e premi `invio` (su alcuni sistemi, il simbolo `~` potrebbe non funzionare; se così fosse, chiedi al tuo amministratore di sistema cosa usare al suo posto). Questo comando inserisce il file nel tuo messaggio. Premi `control-D` e il tuo file sarà inviato.

Dall'altra parte, quando il tuo amico accederà alla sua mailbox, dovrà semplicemente trasferire il messaggio nella sua home directory e quindi scrivere:

```
uudecode nome.file
```

e premere `invio`. Questa operazione creerà un nuovo file nella sua directory con lo stesso nome che tu gli hai attribuito originariamente. A questo punto il tuo amico può farne il download sul suo computer. Prima che possa utilizzare il file però, deve aprire un editor di testi e cancellare l'intestazione del messaggio che è stata inserita dal sistema. Se usi un programma di gestione della posta che aggiunge automaticamente una "firma" ai messaggi, avverti il tuo amico così che possa cancellare anche quella.

Negli ultimi anni abbiamo assistito allo sviluppo delle Multi-purpose Internet Mail Extensions (MIME), che rendono ancora più facile la trasmissione di questi file via e-mail.

Se usi al lavoro un programma di e-mail come cc:Mail o Microsoft Mail, o se ti colleghi ad un bulletin-board system (BBS), allora non ti risulterà nuovo il concetto dell'accodamento di file -- dopo aver scritto un messaggio, avverti il computer che vuoi accodare ad esso un file. Praticamente, MIME fa la stessa cosa per Internet. L'unica accortezza di cui tener conto è che anche il ricevente deve avere un programma di posta elettronica compatibile con MIME; altrimenti potresti incorrere in qualche problema (e in quel caso, dovrai ritornare all'uuencode).

Probabilmente il modo migliore per usare MIME su un sito ad accesso pubblico Unix è mediante Pine, che rende le cose davvero facili. Supponiamo che tu abbia appena prelevato un file grafico che vuoi inviare ad un amico. Richiama Pine e inizia a scrivere un messaggio al tuo amico. Quando il cursore è ancora sull'intestazione (ossia l'area sulla quale riporti il suo indirizzo e-mail), digita control-J. Ti sarà chiesto il nome del file che desideri accodare. Digita il suo nome (o il percorso se lo hai messo in qualche sottodirectory): è tutto qui! Ora puoi comporre il messaggio per il tuo amico e quindi spedirlo normalmente (ed arriverà col file accodato).

Se anche il destinatario utilizza Pine, quando riceve il tuo messaggio gli viene offerta la possibilità di digitare control-V. Se lo fa, gli verrà chiesto se vuole vedere il file accodato o salvarlo. Se si tratta di un file binario, basta che prema il carattere s e poi scriva il nome del file nel quale salvare quello accodato. Una volta uscito da Pine, potrà prelevare il file senza il fastidio di doverlo prima (uu)decodificare.

Ormai diverse ditte commercializzano dei programmi che consentono agli utilizzatori di sistemi proprietari di e-mail di ricevere e inviare file binari con protocollo MIME. Se pensi quindi di scambiare file binari con qualcuno su questi sistemi (amici che usano cc:Mail, per esempio) chiedigli se può accettare file accodati con protocollo MIME. Ciò renderà la vita più facile a tutti e due.

10.2 RICEVERE FILE

Se qualcuno ti manda un file via e-mail, dovrai eseguire un paio di operazioni affinché tu lo possa utilizzare. Se stai utilizzando il programma "mail", dopo averlo lanciato scrivi

```
w # nome.file
```

dove # è il numero del messaggio che vuoi trasferire e nome.file il nome che desideri dare al file risultante. Se stai usando pine (che è un altro programma di posta), richiama il messaggio e premi la lettera O e quindi la E. Ti verrà chiesto di dare un nome di file. Infine, se stai usando elm richiama il messaggio e premi la lettera S. Otterrai qualcosa del genere:

```
=file.request
```

Scrivi un nuovo nome di file e premi invio (se premi invio senza fornire il nome del file, il messaggio verrà salvato in un'altra cartella di posta e non nella tua home directory).

In tutti e tre i casi, esci dal programma di posta e ritorna alla linea di comando del tuo sistema. Dal momento che il file è stato codificato per una spedizione via mail, è giunto il momento di utilizzare un decodificatore. Alla linea di comando scrivi

```
uudecode nome.file
```

dove nome.file è quello del file creato nel programma mail. Uudecode crea un nuovo file binario non compresso. In alcuni casi è possibile che tu debba lanciare il programma mediante l'uso di altri programmi (ad esempio se fosse in formato "tar"), ma generalmente dovrebbe già essere pronto per essere scaricato sul tuo computer (sul quale è possibile che lo debba decomprimere con un programma come PKUNZIP).

Se qualcuno ti invia un file accodato con MIME, è molto facile ritrovare il file accodato. Sia con pine che con elm, ti verrà chiesto se vuoi salvare in un file ciò che è stato accodato. Se rispondi premendo il tasto y, ti verrà chiesto il nome del file in cui salvarlo (premi semplicemente invio per accettare il no-

me suggerito dal computer). Ora puoi recuperare il file uscendo dal programma mail e usando le tecniche elencate nel Capitolo 4 per prelevare i file Usenet.

Tutto ciò porta ad un'altra questione. Qualcuno ti ha inviato un messaggio e-mail semplice, "vecchio stile" (al contrario di un file codificato) che tu vuoi trasferire sul tuo computer. Dando per scontato che tu sia connesso ad un sito ad accesso pubblico Unix e che il messaggio sia in ASCII puro, hai due diverse possibilità:

Il modo più sbrigativo è di attivare il sistema di cattura dei dati sullo schermo (screen capture) o di attivare la procedura di salvataggio di sessione (logging) prima di aprire il messaggio. Quindi richiama il messaggio e, quando hai terminato, spegni il logging e trovi il file è già salvato sul tuo computer.

Questo metodo è utile se vuoi trasferire un solo messaggio, ma che cosa devi fare se vuoi salvare diversi messaggi in un singolo file (per esempio, un insieme di messaggi da una mailing-list)? Potresti salvarli prima in un file sul tuo sito di accesso e poi prelevarlo.

Se usi il programma di posta Pine, apri il messaggio e digita il carattere "e". Ti verrà chiesto di inserire il nome di un file nella tua home directory. Fatto questo, vai al messaggio successivo e ripeti l'operazione. Una volta terminato, avrai un unico, grande file nella tua directory, pronto per essere prelevato. Nota che facendo ciò, Pine contrassegna il messaggio per poi cancellarlo, quindi se vuoi conservarlo nella tua mailbox (per risponderti, per esempio), rispondi N quando, al momento di uscire da Pine, ti viene chiesto se vuoi cancellare i file contrassegnati.

Se usi elm, al contrario, digita il carattere s, sia nel corpo del messaggio che con il cursore sulla voce corrispondente del menu di scelta. Otterrai qualcosa di simile:

```
=jdoe
```

che proviene dall'indirizzo e-mail di chi ti scrive. Se digiti `invio`, salverai il messaggio in un file chiamato `jdoe` nella tua directory Mail. Se vuoi salvarlo in un file con un nome diverso nella tua directory principale, usa il tasto `backspace`, premuto una sola volta, e quindi digita il nome che desideri (senza il segno `=`). Come in pine, i messaggi saranno marcati per la cancellazione, quindi tienilo a mente se vuoi conservarli nella tua mailbox.

In entrambi i casi, puoi ora prelevare il file, usando ancora una volta i comandi elencati nel Capitolo 4 per ritrovare i messaggi Usenet riuniti nello stesso modo.

10.3 INVIARE FILE A SITI NON APPARTENENTI A INTERNET

Che fare se il tuo amico si collega solamente a sistemi non Unix come CompuServe o MCIMail? Esistono programmi per MS-DOS, Apple e Amiga che "codificano" e "decodificano" i file. Naturalmente, dal momento che non puoi inviare uno di questi programmi di decodifica al tuo amico via e-mail (come potrebbe decodificarlo?), devi inviarglielo via posta (alla vecchia maniera) oppure devi dargli un dischetto con il programma. A questo punto il tuo amico potrà ricevere file via e-mail e quindi eseguire sul suo computer il procedimento necessario per renderli utilizzabili (la decodifica). Ricorda di dargli anche un programma di codifica, se vuoi che lui ti possa inviare a sua volta dei file.

Per le macchine MS-DOS, userai `uuencode.com` e `uudecode.com`. Entrambi possono essere reperiti mediante FTP anonimo presso `wuarchive.wustl.edu` nella directory `/mirrors/msdos/starter`. La versione MS-DOS è facile da usare come quella Unix: semplicemente scrivi

```
uudecode nomefile.estensione
```

e premi `invio`.

Gli utilizzatori di Mac dovranno procurarsi un programma chiamato `uutool`, che si trova nella directory `info-mac/util` presso `sumex-aim.stanford.edu`

Pensaci due volte prima di inviare a qualcuno un file gigante. Sebbene i grossi siti connessi direttamente a Internet possano gestire mega-file, molti sistemi più piccoli non sono in grado di farlo. Alcuni sistemi commerciali, come CompuServe e MCIMail, limitano la lunghezza dei messaggi che i propri utenti possono ricevere. Fidonet addirittura non permette di ricevere file codificati. Generalmente, un file della lunghezza di circa 30.000 caratteri è un limite abbastanza sicuro se si utilizzano sistemi non-Internet.

10.4 PRELEVARE FILE FTP VIA E-MAIL

Per aiutare coloro che non hanno un accesso FTP, un certo numero di siti FTP hanno istituito dei mail server (conosciuti anche come server di archivi) che permettono di prelevare file via e-mail. Si invia la richiesta a una di queste macchine e loro ci spediscono il file desiderato. Come con FTP, potrai trovare di tutto, dai documenti storici al software di pubblico dominio (tieni presente che se hai accesso al programma FTP, questo risulta molto più veloce ed impegna meno risorse che l'utilizzo dell'e-mail).

Alcuni mail server interessanti e utili sono:

mail-server@rtfm.mit.edu

File di "domande ricorrenti" (FAQ) relative a Usenet; elenco dei rappresentanti e dei senatori degli Stati Uniti divisi per stato, comprensivo dei loro indirizzi e dei numeri telefonici dell'ufficio;

archive-server@cs.widener.edu

Arretrati del Computer Underground Digest e tutto quello che avresti voluto sapere su "I Simpson";

netlib@uunet.uu.net

Programmi per molti tipi di personal computer; archivi storici di molti newsgroup Usenet;

archive-server@ames.arc.nasa.gov

File di testo e grafici (in formato GIF) riguardanti lo spazio;

service@nic.ddn.mil

Informazioni dettagliate relative a Internet.

Quasi tutti i mail server funzionano in modo simile: inviando loro un messaggio e-mail che elenca i file che desideri e come vuoi che ti siano inviati. Il comando più importante è "send" che dice al computer che vuoi che ti venga inviato un particolare file.

Prima però devi sapere dove il mail-server ha archiviato il file, perché devi anche dirgli in quale directory o subdirectory si trova. Ci sono un paio di modi per farlo. Puoi mandare un messaggio e-mail al server contenente la sola linea di testo:

```
index
```

Il server ti invierà l'elenco della sua directory principale. A questo punto invierai al server un secondo messaggio con la linea:

```
index directory/subdirectory
```

che è il percorso della directory che vuoi esaminare. Un modo alternativo è quello di mandare un messaggio e-mail al tuo vecchio amico Archie, che ti dovrebbe inviare l'esatta collocazione del file sul server (insieme a una lista simile di tutti gli altri siti dove si trova quel file).

Una volta che hai il nome del file e il percorso della directory dove si trova, scrivi un messaggio al server come questo:

```
send directory/subdirectory/file
```

Invia il messaggio e, in un tempo variabile da pochi minuti a un paio di giorni, troverai un nuovo messaggio nella tua mailbox: una copia del file richiesto. Il tempo esatto richiesto affinché il file giunga a te dipende da una varietà di fattori, incluso il numero di richieste in coda prima delle tue (i "mail server" possono eseguire solo un certo numero di richieste contemporaneamente) e lo stato del collegamento fra il server e te.

Finora sembra abbastanza semplice. Diventa invece un po' più complicato quando richiedi un programma invece di un documento. I programmi, e gli altri file che contengono caratteri inusuali o righe più lunghe di 130 caratteri (file grafici, ad esempio), richiedono un procedimento particolare da par-

te del mail server per far sì che possano venire inviati via e-mail. Dovrai quindi far passare i file attraverso almeno un programma di conversione per trasformarli in file effettivamente utilizzabili. Per fare in modo che un programma o un altro file di tipo non inviabile normalmente via e-mail possa giungere a te, devi aggiungere un'altra riga nel messaggio e-mail che invii al server:

```
encoder
```

Questo comando converte il file in una forma codificata; per decodificare il file, dovrai dapprima trasferirlo nella tua home directory.

Un'ulteriore complicazione si ha quando il file è particolarmente lungo. Molti siti sulla Rete possono gestire solo una certa quantità di posta allo stesso tempo. Per essere certi di ricevere l'intero file, comunica al mail server di spezzare il file in pezzi più piccoli aggiungendo un'altra riga al messaggio e-mail:

```
size 100000
```

Questa riga fornisce al mail server la lunghezza massima, in byte, di ogni segmento del file. Questa lunghezza va bene per i siti di tipo UUCP. I siti Internet e Bitnet possono generalmente arrivare fino a 300000. Quando avrai ricevuto tutti questi file in mailbox, trasferiscili nella tua home directory. Esci dalla mail e richiama ogni file nel text editor e cancella le intestazioni e le eventuali firme di ognuno dei file. Quando avrai fatto ciò e ti troverai alla linea di comando del tuo sistema, scrivi:

```
cat file1 file2 > bigfile
```

dove file1 è il primo file, file2 il secondo e così via. Il segno > dice al tuo host di accodare i vari file originando un grosso file chiamato bigfile (o un qualunque altro nome a tuo piacimento). Dopo che avrai salvato il file nella tua home directory (vedi il paragrafo 10.2, sopra), potrai avviare i programmi uuencode, tar, ecc. Una nota di attenzione però: se il file è talmente lungo da dover essere spezzato in varie parti, pensa a quanto tempo impiegherai ad effettuare il download di tutto, specialmente se stai usando un modem a 2400 baud!

Ci sono diversi altri mail server. Per ottenerne un elenco invia un messaggio e-mail a:

```
mail-server@rtfm.mit.edu
```

con la riga:

```
send usenet/comp.sources.wanted/How_to_find_sources_(READ_THIS_BEFORE_POSTING)
```

Dovrai scrivere esattamente il comando in questo modo. Alcuni mail server usano software differenti che richiedono comandi un po' diversi rispetto a quelli elencati in questo capitolo. In generale comunque se invii un messaggio a un mail server con la sola riga

```
help
```

dovresti ricevere un file contenente tutti i comandi disponibili.

Cosa succede, invece, se il file che desideri non si trova su uno di questi mail server? Ecco che ci viene in aiuto ftpmail. Fornito dalla Digital Equipment Corp. in California, questo servizio può effettuare la connessione a quasi tutti i siti FTP del mondo, prelevare il file che desideri e inviartelo via posta elettronica. Usarlo è abbastanza semplice: devi inviare un messaggio e-mail al programma ftpmail includendo una serie di comandi che forniscano il nome del sistema dove reperire il file e come inviartelo.

Prepara un messaggio e invialo a

```
ftpmail@decwrl.dec.com
```

Lascia il campo relativo all'oggetto in bianco. All'interno del messaggio devi inserire alcuni comandi. La prima riga deve essere

```
reply indirizzo
```

dove "indirizzo" è il tuo indirizzo e-mail. La riga seguente deve essere

```
connect host
```

dove "host" è il sistema che dispone del file che ti interessa (per esempio wuarchive.wustl.edu). Altri comandi che dovrai tenere in considerazione sono "binary" (necessario per file di programmi); "compress" (che riduce le dimensioni del file per una trasmissione più veloce); "uuencode" (che codifica il file così da permetterti di usare il file quando lo ricevi). L'ultima riga del messaggio deve essere la parola "quit".

Immaginiamo che tu desideri ricevere una copia della Costituzione degli Stati Uniti. Utilizzando Archie hai trovato un file dal nome (guarda caso), constitution, presso il sito FTP archive.cis.ohio-state.edu nella directory /pub/firearms/politics/rkba. Dovrai quindi inviare un messaggio di questo tenore all'indirizzo ftpmail@decwrl.dec.com:

```
reply adamg@world.std.com
connect archive.cis.ohio-state.edu
binary
compress
uuencode
get pub/firearms/politics/rkba/constitution
quit
```

Quando riceverai il file nella tua mailbox utilizza la procedura descritta prima per copiare il messaggio in un nuovo file (senza intestazioni e firme varie N.d.T.). Lancia il programma uuencode. Quindi scrivi

```
uncompress file.name
```

per renderlo utilizzabile.

Dal momento che questo è un file di testo avresti potuto eliminare la riga "binary" e mettere al suo posto "ascii" eliminando quindi la fase di decodifica del file (uuencode). Per i programmi invece avresti dovuto mantenere la riga "binary". Esiste un inconveniente con ftpmail: il servizio è diventato così popolare che i file richiesti possono impiegare anche una settimana ad arrivare.

10.5 CHE COSA ASPETTARSI DA USENET VIA E-MAIL

I navigati veterani di Usenet (li puoi riconoscere dai giacconi di pelle macchiati di caffè che indossano) ricordano con orgoglio i tempi in cui erano in grado di leggere ogni singolo messaggio immesso nel circuito Usenet ogni giorno e di trovare anche il tempo per lavorare.

Ma ora, con un numero di newsgroup intorno alle 10.000 unità, ciò, ovviamente, è impossibile. Potrebbe quindi sorgere un problema: che cosa succede se da qualche parte è in atto una discussione su di un argomento che ti interessa? Certo, Usenet è diviso in gerarchie e newsgroup con lo scopo di aiutarti a trovare i discorsi su un argomento specifico, ma, dato il gran numero di persone che inviano messaggi quotidianamente, è altamente probabile che tu perda qualcosa. E se, tornato dalle vacanze, trovi 2.000 messaggi nel tuo newsgroup preferito, la tentazione di saltarli, invece di cercare i più utili o interessanti, è terribilmente forte.

Prova allora il Netnews Filtering Server della Stanford University. A Stanford c'è un computer che forma un indice quotidiano di tutti i messaggi Usenet che lo attraversano. Attraverso semplici comandi e-mail, puoi ordinare a questa macchina di filtrarti i messaggi e di mandarti una lista giornaliera del suo lavoro. Se l'indice di alcuni messaggi ti è parso sufficientemente interessante, puoi chiedere di ricevere i messaggi completi.

I comandi principali sono veramente semplici: basta chiedere al computer cosa cercare e con quale frequenza vuoi ricevere l'indice. Invia un messaggio e-mail a

```
netnews@db.stanford.edu
```

Lascia la linea dell'oggetto in bianco e, nel corpo del messaggio, scrivi

```
subscribe frase o parola
period 1
```

Per esempio,

```
subscribe boston bruins
period 1
```

indicherà alla macchina di cercare argomenti relativi ai Boston Bruins e di inviare un indice quotidiano (se lo sostituisce con "period 2," ti manderà l'indice ogni due giorni; puoi arrivare sino a 5 giorni).

C'è un terzo comando opzionale, "expire," che potrai utilizzare per dire al computer per quanti giorni dovrà continuare la ricerca per tuo conto. Per esempio,

```
expire 30
```

farà terminare la ricerca dopo 30 giorni.

Ora, come fare per richiedere un messaggio che ha catturato il tuo interesse? Ogni messaggio ha un numero progressivo. Per riceverlo, manda un messaggio a netnews@db.stanford.edu e, nel corpo del messaggio, scrivi

```
get newsgroup.numero
```

per esempio,

```
get alt.sex.hamsters.duct-tape.4601
```

Puoi anche effettuare le ricerche tra i messaggi già presenti nel database di Stanford. Di nuovo, scrivi a netnews@db.stanford.edu. Nel messaggio, scrivi

```
search parola o frase
```

Riceverai una lista di articoli interessanti.

10.6 EHI, IO HO SOLO IL FAX!

Sì, Internet è senza dubbio la più grande rete di computer. Ma non tutti sono collegati ad Internet - non ancora. Grazie ad alcuni benemeriti, comunque, ora puoi ampliare la portata della Rete sino a raggiungere chi utilizza ancora solo il fax.

Nel 1993, Carl Malamud, fondatore dell'Internet Multicasting Service (che ora spazia dai talk show trasmessi su Internet ai database dei marchi e delle informazioni di Borsa) e Marshall Rose, un consulente informatico, hanno creato un sistema per tradurre le e-mail Internet in fax. Oggi puoi raggiungere un gran numero di metropoli in America, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Corea, Portogallo, Nuova Zelanda e Gran Bretagna attraverso il loro servizio.

TPC funziona grazie a volontari, dai singoli alle grandi associazioni, che hanno raggiunto l'accordo per fornire il servizio Internet-to-fax in una area geografica definita. Tecnicamente, TPC è ancora in fase sperimentale; uno dei problemi che Malamud e Rose stanno affrontando è quello di far sì che il sistema si autofinanzi.

Mandare un messaggio via TPC è facile come mandare un messaggio e-mail, con la unica difficoltà di trovare l'indirizzo e-mail per un certo fax, che a prima vista risulta alquanto bizzarro.

Per prima cosa, devi avere la lista di copertura del servizio TPC per vedere se la persona che vuoi raggiungere risiede in un'area servita da TPC. Invia un messaggio e-mail a tpc-coverage@town.hall.org (aggiungi semplicemente "send info" nel corpo del messaggio). Otterrai una lista con tutte le are metro-

politane comprese e, in molti casi, anche le singole centrali raggiungibili in una data area. Se la persona che vuoi raggiungere risiede in una di queste aree, il gioco è fatto.

Quale indirizzo e-mail devi digitare per mandare un fax? Prendi il numero di telefono e aggiungi il prefisso telefonico internazionale -- anche se devi mandare un fax a qualcuno residente nel tuo stesso paese (il prefisso telefonico internazionale USA è 1). Ricordati, comunque, di non aggiungere le cifre che servono ad ottenere la linea internazionale (011 negli USA, 00 in gran parte d'Europa). Togli tutte le parentesi, i trattini e gli spazi. Così, per esempio, 1 (213) 555-1234 diventerà 12135551234. Aggiungi ".idd.tpc.int" alla fine del numero, per esempio:

```
12135551234.idd.tpc.int
```

Questa è la parte di indirizzo a destra del carattere @. La metà sinistra dell'indirizzo assomiglierà a questa:

```
remote-printer.Mario_Rossi/5o_piano
```

Questo è un modo abbastanza furbo per ottenere una copertina per il tuo fax. Tutti gli indirizzi TPC iniziano con "remote-printer." La parte successiva, come puoi vedere, corrisponde al nome della persona che vuoi raggiungere. Dato che non puoi mettere spazi negli indirizzi Internet, ricordati di separare i nomi con un _. Il fax server TPC interpreta un / come ordine di spostarsi sulla linea successiva della copertina. Quindi, in sintesi, otterrai:

```
remote-printer.Mario_Rossi/5o_piano@12135551234.idd.tpc.int
```

Fiuu! Però funziona! Ora componi il tuo messaggio e-mail e invialo all'indirizzo che hai appena creato. TPC lo smisterà alla più vicina macchina fax che partecipa al servizio, per l'inoltro al destinatario. Una volta spedito, te ne arriverà conferma via e-mail. Se hai intenzione di mantenere una corrispondenza frequente, sarebbe bene che tu riportassi l'indirizzo nel tuo elenco Pine o Elm. Ritornando a Pine, puoi servirti della sua capacità di accodare file binari ai messaggi di testo, inviando immagini come parte del fax. Vedi il paragrafo "Per saperne di più" per ulteriori informazioni.

10.7 L'ONNISCIENTE ORACLE

Un'altra cosa che puoi fare mediante la e-mail è consultare lo Usenet Oracle. Puoi chiedere a Oracle qualsiasi cosa (che la risposta ti soddisfi o no è un'altra faccenda).

Prima di tutto, dovrai imparare come "rivolgerti" a Oracle (lui, lei o esso è un po' esigente riguardo a queste cose, e gradisce ricevere richieste in maniera venerabile, solenne e particolarmente servile). Comincia con un messaggio e-mail inviato a

```
oracle@iuvax.cs.indiana.edu
```

Nella riga dedicata all'oggetto scrivi

```
help
```

e premi *invio*. Non devi scrivere niente all'interno del messaggio, almeno per il momento. Premi *control-D* per inviare la tua richiesta di aiuto. Entro qualche ora, Oracle ti invierà delle istruzioni dettagliate. E' un file piuttosto lungo perciò, prima di iniziare a leggerlo, avvia la funzione di cattura dello schermo (screen capture) del tuo software di comunicazione, così da salvare il file sul tuo computer. Altrimenti, salva il messaggio (in un file) nella tua directory sul sistema host e poi fanne il download. Dopo che avrai ben assimilato le istruzioni potrai porre la tua domanda a Oracle. Invia il messaggio all'indirizzo che abbiamo già visto, ma stavolta come oggetto inserisci la tua richiesta. Aspettati una risposta entro un paio di giorni. Non rimanere sorpreso se troverai a tua volta una domanda nella mailbox; Oracle si fa pagare da coloro che sono alla ricerca del sapere e della conoscenza ponendo altre domande a sua volta!

10.8 QUANDO QUALCOSA NON VA

□ *Ricevi un messaggio di errore che dice che il tuo fax non può essere smistato.*

Con TPC, la frase precedente può avere due significati. Puoi aver inviato un fax in un'area non coperta dal servizio TPC, oppure hai fatto un errore nel convertire il numero di fax nell'indirizzo TPC. Controlla la lista delle aree coperte dal servizio TPC e l'indirizzo che hai creato.

10.9 PER SAPERNE DI PIU'

Per ricevere una guida più completa al Netnews Filtering Server di Stanford, contenente tra l'altro alcuni consigli per migliorare la creazione di filtri personalizzati, manda un messaggio e-mail all'indirizzo netnews@db.stanford.edu. Lascia in bianco la linea dell'oggetto e, nel corpo del messaggio, scrivi:

help

TPC (che ha preso nome dal film del 1967 "The President's Analyst") gestisce una mailing list per discutere del progetto. Per accedere ad essa, manda la tua richiesta a tpc-rp-request@aarnet.edu.au. Per avere maggiori informazioni sul TPC, invia un messaggio a tpc-faq@town.hall.org.

Capitolo 11: NOTIZIE DAL MONDO

11.1 CLARINET: ASSOCIATED PRESS, MISS MANNERS E DILBERT

Il termine "newsgroup" (gruppo di notizie) può essere un termine improprio. I newsgroup infatti possono essere interessanti, informativi, educativi, ma di solito non consistono in notizie, non sono quello che si intende per "notiziario". Esistono comunque alcune fonti di informazione su notizie di cronaca o di sport sulla Rete.

Una delle più grandi è Clarinet, una azienda di Cupertino, California, che distribuisce notizie d'agenzia e rubriche, tra le quali una rubrica dedicata ai computer e persino una al fumetto Dilbert, in formato Usenet.

Dato che i servizi Clarinet non sono gratuiti, non tutti gli host system riportano i suoi articoli. Quando però sono riportati, il gruppo Usenet che li contiene ha il prefisso "clari". Come per le altre gerarchie Usenet, anche i nomi di questi gruppi iniziano con l'area generale e terminano con una specifica categoria. Alcune di questi gruppi includono bollettini finanziari (clari.biz), notizie nazionali ed internazionali di politica e simili (clari.news) e di sport (clari.sports); rubriche di Mike Royko, Miss Manners ed altri (clari.feature); gli estratti da NewsBytes sui computer e le telecomunicazioni (clari.nb). Dato che Clarinet è nato in Canada, c'è un insieme separato di newsgroup con prefisso clari.canada. Il newsgroup clari.nb è diviso per specifici tipi di computer (clari.nb.apple, per esempio).

I newsgroup Clari forniscono articoli e servizi aggiornati continuamente. Ci sono persino un paio di "bollettini" sugli avvenimenti di maggior rilievo: clari.news.bulletin e clari.news.urgent. Clarinet inoltre pre-dispone nuovi newsgroup per specifici avvenimenti di particolare gravità o interesse (come disastri naturali, colpi di stato o simili).

Occasionalmente capita di leggere articoli che non sembrano appartenere, per l'argomento trattato, al newsgroup in cui si trovano. Questo dipende dal modo in cui funzionano i servizi d'agenzia. La AP (Associated Press) utilizza un codice di tre lettere per instradare i suoi articoli verso le redazioni dei giornali o le stazioni radio che compongono la maggior parte della sua clientela, codice che a volte viene sbagliato dai redattori frettolosi.

11.2 ANCORA NOTIZIE SULLA RETE

Molti giornali in tutto il mondo curano delle edizioni elettroniche sul World-Wide Web. Normalmente queste comprendono non solo le notizie e lo sport, ma anche, sempre più, la pubblicità (beh, qualcuno deve pagare per queste edizioni).

Uno dei primi giornali che sono usciti online con una edizione giornaliera è stato il Charlotte News and Observer in North Carolina, all'indirizzo <http://www.nando.net/>. Puoi trovare le notizie dal mondo, lo sport (comprese le homepage delle singole squadre) e notizie sulla North Carolina.

Ti aspetteresti che ci fosse il San Jose Mercury News, nel cuore della California, a Silicon Valley; e infatti c'è, all'indirizzo <http://www.sjmercury.com/>. Ci sono le notizie di cronaca, lo sport così come altri documenti e notizie non presenti nella edizione cartacea. Il Mercury News offre anche, a pagamento, un servizio che consente il ricevimento via e-mail di ogni genere di annuncio economico o articolo in base a delle chiavi specificate dal fruitore del servizio stesso.

Il London Telegraph, con l'Electronic Telegraph, fornisce un servizio simile, con taglio britannico, ovviamente, all'indirizzo <http://www.telegraph.co.uk/>. Devi registrarti per poter utilizzare tale servizio, ma è gratis.

E' online anche la rivista Time, all'indirizzo <http://www.timeinc.com/>. Oltre a fornire le notizie, questo sito Web ti consente anche di partecipare ai gruppi di discussione online.

11.3 IL MONDO OGGI, DALLA BIELORUSSIA AL BRASILE

L'OMRI, Open Media Research Institute (già noto come Radio Free Europe e Radio Liberty) fornisce notizie giornaliere sui paesi dell'Europa dell'Est e dell'ex Unione Sovietica. Questi notiziari sono disponibili via posta elettronica. Invia un messaggio all'indirizzo `listserv@ubvm.cc.buffalo.edu`. Lascia la riga dell'oggetto vuota, e nel corpo del messaggio scrivi:

```
subscribe omri-1 IL TUO NOME E COGNOME
```

Voice of America, un servizio radio del governo USA rivolto agli altri paesi, fornisce delle trascrizioni dei propri notiziari in lingua inglese attraverso il gopher e FTP anonimo. Per il primo, collegati a questo indirizzo col gopher:

```
gopher.voa.gov
```

per il secondo, a questo indirizzo:

```
ftp.voa.gov
```

Notizie aggiornate quotidianamente sul Brasile sono messe a disposizione (in portoghese) dall'Università di San Paolo. Usa l'FTP anonimo per collegarti a

```
uspif.if.usp.br
```

Utilizza `cd` per entrare nella directory `whois`. Le notizie sono archiviate in file con nomi che hanno questa forma: `NEWS.23OCT92;1`. Per prelevarle, scarta il punto e virgola e 1, e non mettere nulla in maiuscolo, per esempio:

```
get news.23oct92
```

11.4 PER SAPERNE DI PIU'

Steve Outing mantiene una lista di giornali che hanno online un'edizione elettronica e aggiunge delle indicazioni per collegarsi ad esse. La puoi trovare sul World-Wide Web all'indirizzo <http://www.mediainfo.com/edpub/>.

Il newsgroup `Usenet.clari.net.newusers` contiene numerosi messaggi su Clarinet e il modo per trovare gli articoli e gli argomenti che più ti interessano.

Per discutere sul futuro dei giornali e dei comunicati stampa su supporto elettronico, iscriviti alla mailing list `online-news`. Invia il messaggio:

```
Subscribe online-news IL TUO NOME E COGNOME
```

all'indirizzo `majordomo@marketplace.com`.

Cerca nel newsgroup `alt.radio.networks.npr` in Usenet il sommario delle notizie e novità NPR come, per esempio, "All Things Considered." Questo newsgroup è anche un posto dove discutere del network in genere, delle sue regole e dei protagonisti.

Numerose società di comunicazione incoraggiano i loro lettori o spettatori a comunicare con loro in forma elettronica, scrivendo a specifici indirizzi Internet. Queste spaziano dai giornali a diffusione internazionale come il Times di Londra a stazioni radio FM gestite dalle università. Puoi avere una lista di questi media che hanno un indirizzo e-mail con un FTP anonimo o `ncftp` all'indirizzo `ftp.std.com`, nella sottodirectory `/periodicals/middlesex-news`. Prendi il file `medialist`.

Capitolo 12: IRC, MUD ED ALTRE COSE PIU' DIVERTENTI DI QUANTO SEMBRI

Molti sistemi collegati a Internet permettono l'accesso a tutta una serie di servizi interattivi, che permettono di conversare in diretta (chat) o di giocare in tempo reale con persone di tutto il mondo. Per capire se il tuo sistema offre questi servizi puoi provare a chiedere a chi lo gestisce o anche, più semplicemente, puoi provare ad utilizzarli: se non succede nulla, vuol dire che i servizi interattivi non sono disponibili. In generale, se è possibile utilizzare telnet o FTP ci sono buone probabilità di poter usare anche questi servizi.

12.1 TALK

Questa è la funzione di rete che equivale ad una conversazione telefonica e richiede quindi che entrambe le persone che vogliono conversare abbiano accesso alla funzione e siano collegate nello stesso momento. Per utilizzare questa funzione, scrivere:

```
talk utente@nome.sito
```

dove "utente@nome.sito" è l'indirizzo di posta elettronica dell'altra persona, la quale vedrà apparire sul suo schermo qualcosa del genere:

```
talk: connection requested by mionome@mio.sito  
talk: respond with: talk mionome@mio.sito
```

Per iniziare la conversazione il destinatario dovrà quindi dare il seguente comando:

```
talk mionome@mio.sito
```

dove viene indicato l'indirizzo di posta elettronica di chi ha iniziato la conversazione. Lo schermo di entrambi i terminali apparirà quindi diviso in due finestre. Tutto quanto si scrive in una finestra verrà letto dall'altro nell'altra finestra. Per disconnetterti, premi Control-C.

Nota bene: i sistemi ad accesso pubblico che utilizzano elaboratori della Sun hanno talvolta dei problemi quando si usa il programma Talk. Se Talk non funziona, si può provare a scrivere

```
otalk
```

oppure

```
ntalk
```

Perché la connessione possa funzionare, il corrispondente deve però avere disponibile sul suo sistema lo stesso programma da te prescelto.

12.2 INTERNET RELAY CHAT

L'IRC (Internet Relay Chat) è un programma che permette di conversare in diretta con più persone, ovunque esse siano, attraverso la tastiera del proprio computer. E' molto simile ad una radio CB internazionale, tanto che ci sono persino i "canali". Non appena scrivi qualcosa sul tuo computer, essa viene spedita all'istante a chiunque nel mondo si trovi sullo stesso canale. E' possibile entrare in una conversazione di gruppo già esistente o anche crearne una propria.

Si può persino creare un proprio canale privato, cui far accedere solo pochi altri e, proprio come su una radio CB, ognuno può scegliere il proprio soprannome (nickname), purché sia diverso da quelli già in uso.

Per ora l'IRC collega computer di 20 differenti paesi, dall'Australia, ad Hong Kong ad Israele. Come nel caso di telnet, ci sono purtroppo due possibilità: il sistema che ti fornisce l'accesso alla Rete può avere l'IRC o non averlo affatto.

Se l'IRC è disponibile, scrivi semplicemente:

```
irc
```

e premi invio. Sullo schermo vedrai qualcosa del genere:

```
*** Connecting to port 6667 of server world.std.com
*** Welcome to the Internet Relay Network, adamg
*** Your host is world.std.com, running version 2.7.1e+4
*** You have new mail.
*** If you have not already done so, please read the new user information with
+/HELP NEWUSER
*** This server was created Sat Apr 18 1992 at 16:27:02 EDT
*** There are 364 users on 140 servers
*** 45 users have connection to the twilight zone
*** There are 124 channels.
*** I have 1 clients and 3 servers
MOTD - world.std.com Message of the Day -
MOTD - Be careful out there...
MOTD -
MOTD - -->Spike
* End of /MOTD command.
```

```
23:13 [1] adamg [Mail: 32] * type /help for help
```

Siamo ora nel canale 0, il "null channel", nel quale si può dare uno sguardo a vari file di help, senza poter fare molto di più. Come si può vedere, IRC occupa l'intero schermo del terminale. I messaggi appariranno nella parte superiore, mentre la riga in basso serve per scrivere comandi o messaggi. Tutti i comandi IRC iniziano con una barra (/), che serve a distinguerli dai messaggi. Ad esempio per sapere quali sono i canali disponibili, scrivi

```
/list
```

e premi invio. Otterrai qualcosa del genere:

```
*** Channel    Users  Topic
*** #Money     1      School CA$H (/msg SOS_AID help)
*** #Gone      1      ----->> Gone with the wind!!! ----->>>>
*** #mee       1
*** #eclipse   1
*** #hiya      2
*** #saigon    4
*** #screwed   3
*** #z         2
*** #comix     1      LET'S TALK 'BOUT COMIX!!!!
*** #Drama     1
*** #RayTrace  1      Rendering to Reality and Back
*** #NeXT      1
*** #wicca     4      Mr. Potato Head, R. I. P.
*** #dde^mhe`  1      no'ng chay? mo*? ...ba` con o*iiii
*** #jgm       1
*** #ucd       1
*** #Maine     2
```

```
*** #Snuffland 1  
*** #p/g! 4  
*** #DragonSrv 1
```

Siccome l'IRC permette di creare un numero molto elevato di canali, la lista potrebbe essere più lunga di una schermata e quindi può essere utile attivare la funzione di salvataggio su file dei dati che appaiono sul video. Tutti i canali sono identificati da nomi, piuttosto che da numeri. Ogni riga della lista indica il nome del canale, il numero delle persone che attualmente vi si trovano e se c'è un argomento di discussione specifico. Per spostarsi in un certo canale, scrivi

```
/join #canale
```

dove "#canale" è il nome del canale, e premi `invio`. Alcuni canali "pubblici" (public) richiedono in realtà un invito da parte di qualcuno che ne fa già parte. Per richiedere un invito, scrivi

```
/who #canale
```

e premi `invio`. Chiedi quindi, a qualcuno che abbia il carattere @ dopo il nome, se è possibile entrare in quel canale. Nota che quando si entra in un canale bisogna sempre utilizzare il carattere # prima del nome. E' meglio scegliere un canale con un certo numero di persone, in modo da vedere subito come vanno le cose sull'IRC.

Se è un canale affollato, non appena sarai entrato incominceranno ad apparire messaggi nella parte superiore dello schermo. Ogni messaggio inizia con il soprannome dell'autore, seguito dal testo vero e proprio.

All'inizio tutto può sembrare tremendamente confuso. Ci possono essere due o tre conversazioni in corso contemporaneamente e talvolta i messaggi arrivano così rapidamente da far credere che sia impossibile leggerli tutti. Ad un certo punto, comunque, ci si sincronizza con il ritmo del canale e tutto comincia ad apparire più logico.

A quel punto si può anche dare il proprio piccolo contributo alla discussione (e non devi sorprenderti se qualcuno risponde immediatamente: su certi canali i nuovi arrivati vengono subito accolti).

Per scrivere un messaggio pubblico, basta semplicemente scriverne il testo sulla riga in basso dello schermo e premere `invio` (il computer sa che è un messaggio e non un comando, visto che non inizia con la barra). I messaggi pubblici hanno il soprannome (nickname) dell'utente tra parentesi angolari, come in questo caso:

```
<tomg>
```

Nel caso di messaggi privati, invece, il nome del mittente sarà racchiuso tra due asterischi, come ad esempio:

```
*tomg*
```

12.3 I COMANDI DELL'IRC

Nota: bisogna premere sempre `invio` dopo ogni comando.

- | | |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /away | Se ti chiamano per spegnere un incendio in cucina, usa questo comando per far sapere agli altri che rimani collegato, ma sei lontano dal computer o dal terminale. |
| /help | Fa apparire una lista di argomenti per i quali esiste un file di istruzioni (help). Il sistema ti chiede l'argomento ("topic:") a cui sei interessato, mentre se premi <code>invio</code> a vuoto esci dall'help. |
| /invite | Chiede ad un altro utente di entrare nella discussione in corso. |

- /invite fleepo #hottub** Fa sì che venga spedito a fleepo un messaggio con l'invito a raggiungerci nel canale #hottub. Il nome del canale è facoltativo.
- /join** Serve per entrare in un canale o per crearne uno:
- /join #hottub** Se il canale esiste e non è privato, vi entrerai, altrimenti in questo modo lo hai creato. Nota che bisogna sempre iniziare il nome del canale con il carattere #.
- /list** Produce la lista di tutti i canali pubblici disponibili, i loro argomenti, se ce ne sono, ed il numero di utenti presenti in ognuno di essi. I canali mascherati (hidden) o privati non vengono elencati.
- /m nome** Spedisce un messaggio privato ad un utente con quel nome.
- /mode** Stabilisce chi può entrare in un canale che si è appena creato.
- /mode #canale +s** Crea un canale segreto.
- /mode #canale +p** Rende il canale privato.
- /nick** Questo comando permette di cambiare il nome con cui gli altri ti conoscono sul sistema (il tuo soprannome, o nickname).
- /nick fleepo** Cambia il tuo nome, per la sessione corrente, in "fleepo". Gli altri possono sempre usare il comando /whois per sapere il tuo indirizzo di posta elettronica. Se entri in un canale in cui c'è già qualcuno che usa il tuo nome, l'IRC ti chiederà per prima cosa di sceglierne un altro.
- /query** Stabilisce una conversazione privata con un altro utente IRC. Per iniziarla, scrivi:
- /query nome**
- Ogni messaggio scritto verrà da questo momento inviato solo all'utente specificato.
- Se anche l'altro utente esegue lo stesso comando /query nome (dove il nome è il tuo), si sarà stabilita una conversazione bidirezionale privata.
- Per uscire da questa situazione, scrivi solamente:
- /query**
- Mentre è attivo il modo query potrai continuare a leggere pure tutti i messaggi pubblici, anche se non potrai rispondere.
- /quit** Serve per uscire dall'IRC.
- /signoff** Serve per uscire dall'IRC.
- /summon** Invita nell'IRC qualcuno che è collegato ad un sistema dove l'IRC è disponibile. Bisogna utilizzare l'intero indirizzo di posta elettronica:
- /summon fleepo@foo.bar.com** Spedisce un messaggio a fleepo con l'invito a connettersi all'IRC. Normalmente è bene non

usare questo comando, a meno che tu non conosca già la persona e sappia che può apprezzare un simile invito, altrimenti finiresti solo per disturbare inutilmente. Questo comando non funziona su tutti i sistemi.

- /topic** Permette di assegnare un argomento ad un canale che hai appena creato, in modo che gli altri conoscano la natura delle discussioni in corso.
- /topic #Amiga** Farà sì che chi usa il comando /list sappia che abbiamo creato questo canale per discutere dei computer Amiga.
- /who canale** Mostra gli indirizzi di posta elettronica delle persone che si trovano su un certo canale.
- /who #foo** Mostrerà gli indirizzi di tutti coloro che si trovano sul canale foo.
- /who** Da solo ti darà invece gli indirizzi di tutte le persone collegate con IRC in quel momento, ma devi fare attenzione: in una sera affollata può venir fuori una lista di 500 nomi!
- /whois** Dà alcune informazioni su uno specifico utente connesso all'IRC, ed in particolare il suo indirizzo di posta elettronica:
- /whois nome**
- oppure serve per avere una lista di tutti i nomi degli utenti connessi in quel momento, in tutti i canali:
- /whois ***
- /whowas** Simile a /whois, serve per ottenere le stesse informazioni su utenti che sono usciti da poco dall'IRC.

12.4 L'IRC IN PERIODI DI CRISI

L'IRC è divenuto uno strumento per seguire da vicino i grandi eventi della nostra epoca. Nel 1993, quando i parlamentari russi si barricarono all'interno del palazzo del parlamento, alcuni intraprendenti moscoviti ed una coppia di americani crearono un canale di informazioni su IRC che permise di inviare notizie vissute in prima persona, direttamente da Mosca. Il canale fu impostato un po' come quelle radio che trasmettono solo informazioni, con un notiziario ogni 20 minuti.

Nel 1994 gli abitanti di Los Angeles crearono un canale simile per le informazioni riguardanti il terremoto di Northridge. In entrambi i casi, le notizie spedite furono archiviate da qualche parte nella Rete, per coloro che non erano in grado di seguirle in diretta.

Come è possibile individuare un canale del genere? Basta usare il comando /list per elencare tutti i canali.

Se ne è stato creato qualcuno dedicato ad un evento particolare, probabilmente la descrizione che riporterà accanto indicherà che quello è il posto in cui andare a leggere.

12.5 I MUD

I Mud (Multiple-User Dimensions o Dungeons), conducono l'IRC nel regno della fantasia. I MUD sono giochi di ruolo in diretta, nei quali si assume una nuova identità e si entra in una realtà alternativa, e tutto ciò attraverso la tastiera del proprio computer.

Durante l'esplorazione di questo nuovo mondo, attraverso una serie di semplici comandi come "look", "go" e "take", ci si può imbattere in altri utenti, che possono intrattenerci chiacchierando amabilmente, richiedere il nostro aiuto per trovare qualcosa o anche cercare di ucciderci senza motivo apparente.

Ogni Mud ha la sua tipologia ed un suo creatore (o Dio) che ha deciso di spendere molte ore del suo tempo per stabilire le regole del suo Mud, le leggi di natura vigenti al suo interno ed i database con le informazioni per gli utenti.

Alcuni Mud mettono in evidenza gli aspetti sociali della comunicazione in diretta: gli utenti si ritrovano spesso per conversare in diretta (chat) o si riuniscono per creare nuove strutture o persino interi mondi fantastici nuovi.

Altri Mud sono invece più simili a "Dungeons and Dragons" e sono pieni di stregoni, draghi e diavoletti, tutti impegnati ad impedirti di completare le tue ricerche, magari attraverso l'omicidio, se necessario.

La maggior parte dei Mud (o altri giochi simili, noti come Muck o Muse) pretendono che si richieda in anticipo, attraverso la posta elettronica, il nome di un personaggio ed una password.

Un sistema che permette invece di dare un'occhiata fin dal primo collegamento è HoloMuck, presso la McGill University di Montreal. In questo gioco si presuppone che tu arrivi nel centro di Tanstaafi, una città del pianeta Holo. Devi trovare subito un posto dove abitare (altrimenti finisci nel ricovero per i senza tetto) e poi puoi iniziare ad esplorare. La magia in questo luogo è permessa, ma solo fuori dei confini cittadini. Se ti stufi della città puoi esplorare il resto del pianeta o persino viaggiare in orbita. (Naturalmente tutto ciò costa: o aspetti la paga settimanale o fai una capatina al casinò municipale). Una volta divenuti familiari con la città e con il proprio personaggio si può persino costruire il proprio palazzo (o una linea di metropolitana o più o meno qualsiasi altra cosa).

Per collegarti, fai telnet all'indirizzo:

```
collatz.mcrcim.mcgill.edu 5757
```

Dopo la connessione, scrivi:

```
connect guest guest
```

e premi `invio`. In questo modo sei collegato con l'utenza "guest", che ha come password "guest". Sul video apparirà quanto segue:

```
The Homeless Shelter(#22Rna)
You wake up in the town's Homeless Shelter, where vagrants are put for
protective holding. Please don't sleep in public places-- there are plenty of
open apartments available. Type "apartments" to see how to get to an
apartment building with open vacancies.
There is a small sign on the wall here, with helpful information. Type 'look
sign' to read it.
The door is standing open for your return to respectable society. Simply walk
'out' to the center.
```

Naturalmente vorrai essere tra le persone rispettabili, ma prima di tutto è bene vedere cosa dice quel cartello, perciò scrivi:

```
look sign
```

e premi `invio`, cosa che ti permette di leggere una lista di comandi elementari. Scrivi poi

```
out
```

seguito da `invio`, ed ecco quello che appare:

You slip out the door, and head southeast...

Tanstaaf1 Center

This is the center of the beautiful town of Tanstaaf1. High Street runs north and south into residential areas, while Main Street runs east and west into business districts.

SW: is Tanstaaf1 Towers. Please claim an apartment... no sleeping in public!

SE: the Public Library offers both information and entertainment.

NW: is the Homeless Shelter, formerly the Town Jail.

NE: is Town Hall, site of several important services, including: Public Message Board, Bureau of Land Management (with maps and regulations), and other governmental/ bureaucratic help.

Down: Below a sign marked with both red and blue large letter 'U's, a staircase leads into an underground subway passage.

(Feel free to "look" in any direction for more information.)

[Obvious exits: launch, d, nw, se, w, e, n, s, ne, sw]

Contents:

Instructions for newcomers

Directional signpost

Founders' statue

Per vedere "Instructions for newcomers", scrivi

```
look Instructions for newcomers
```

e premi invio. Avresti potuto fare lo stesso per "Directional signpost" e "Founders' Statue". Scrivi ora:

```
SW
```

ed invio per andare a sud-ovest nelle Tanstaaf1 Towers, la zona residenziale della città, dove devi far domanda per un appartamento (forse dovrai cercare un po' perché molti appartamenti possono essere già occupati). Ed ora inizia ad esplorare Holo! Un comando da ricordare è "take", visto che di tanto in tanto ti imbatteai in oggetti che, una volta presi, ti conferiranno certe capacità o poteri.

Se scrivi

```
help
```

ed invio, ottieni una lista di file contenenti maggiori informazioni sui comandi di Mud.

Il comando "say" permette di parlare in pubblico con altri giocatori. Per esempio

```
say Ciao, sono qui!
```

sarà trasmesso a tutti gli altri giocatori presenti nella stessa stanza. Volendo parlare solo con un'altra persona, bisogna usare il comando "whisper" (sussurra), invece di "say". Ad esempio

```
whisper agora=Ciao, sono qui!
```

sarà letto solo da agora. Un altro modo di comunicare con un altro giocatore, indipendentemente da dove si trovi in quel momento, è attraverso l'uso del proprio cercapersona (pager). Se vedi il tuo cercapersona segnalare all'improvviso, è probabile che ci sia un mago che vuole sapere se hai bisogno di aiuto.

Per leggere il suo messaggio, scrivi

```
page
```

Per rispondergli, scrivi

```
page nome=messaggio
```

dove "nome" è il nome del mago, che hai potuto leggere nel suo messaggio.

Altri Mud e Muck possono avere dei comandi diversi, ma generalmente sono basati sempre sullo stesso criterio di lasciare che l'utente esplori attraverso semplici comandi in inglese.

Quando inizi ad usare un Mud, è bene che tu scelga la tua password con la stessa cura con cui si scelgono le password di sistema. Ci sono infatti, incredibile, dei pirati del Mud che si divertono a cercare di utilizzare i personaggi altrui. Soprattutto non bisogna usare mai e poi mai la stessa password che si utilizza sul proprio computer!

I Mud possono risultare molto avvincenti. "E' ancora da stabilire se partecipare ai Mud sia -solo un gioco- o piuttosto -una estensione della vita reale con caratteristiche ludiche-", dice Jennifer Smith, una giocatrice accanita di Mud, che ha scritto anche un manuale sull'argomento.

Inoltre, Jennifer aggiunge anche un avvertimento: "Anche se il mondo in cui ci troviamo è fantastico, non bisognerebbe fare nulla che non si farebbe nella vita reale. La cosa importante da rammentare è che si tratta del mondo fantastico di alcune centinaia di persone e non solo del nostro. C'è un essere umano all'altro capo di ogni filo! Bisogna ricordare sempre che un giorno potremmo incontrare questi altri esseri umani, e che potrebbero romperci il grugno. La gente che tratta male gli altri si fa una cattiva reputazione e finisce con il ricevere il marchio d'infamia -Non fa ridere- (NO FUN Stamp of Disapproval)".

12.6 GO, GO, GO (E ANCHE SCACCHI)!

Vuoi fare una bella partita a Go o a scacchi? Non serve più andare nel parco più vicino con una scacchiera in mano. Internet ha un paio di sistemi che permettono di giocare in diretta con persone di tutto il mondo. Oppure, se preferisci, puoi assistere alle partite in corso.

Per giocare a Go, scrivi

```
telnet hellspark.wharton.upenn.edu 6969
al login scrivi: guest
```

Per iniziare dai un'occhiata ai vari file di help disponibili.

Per una partita a scacchi:

```
telnet chess.lm.com 5000
al login scrivi: guest
```

Troverai subito una lista di file di help e potrai scegliere il livello di difficoltà del gioco. Tra i game server si trovano anche:

The Backgammon server (telnet): [fraggel65.mdstud.chalmers.se](telnet://fraggel65.mdstud.chalmers.se) 4321
Bridge on the Internet (World Wide Web): <http://www.cts.com/~okbridge/>

12.7 L'ALTRA FACCIA DELLA MEDAGLIA

Non ci sono solo giochi e divertimenti, sulla Rete. Come in ogni comunità, nella Rete ci sono strani personaggi che sembrano essere lì solo per rovinarci l'esistenza (già ne abbiamo incontrato qualcuno nel capitolo 4).

Ci sono persone che passano sulla Rete più tempo di quanto sia considerato sano dalla maggior parte della gente. Ci sono anche dei criminali: Clifford Stoll racconta in "The Cuckoo's Egg" come ha fatto a rintracciare una banda di pirati tedeschi che entravano nei computer americani e rivendevano ai sovietici le informazioni trovate. Robert Morris, uno studente della Cornell University, è finito in prigione per aver lanciato sulla Rete un programma "worm" che bloccò migliaia di computer connessi con Internet.

Di importanza più immediata per l'utente medio della Rete sono i pirati che cercano di trovare le password altrui per entrare nei vari computer, o quelli che infettano con virus i programmi dei siti FTP.

C'è un programma facile da procurarsi che si chiama "Crack" e che riesce a decifrare le password composte da parole prese da un normale dizionario. Ecco perché non bisognerebbe mai usare password di questo tipo.

A parte ciò, ci sono quei tipi irritanti che usano tutta la loro abilità per rovinarti l'esistenza. Il miglior consiglio che si può dare in questi casi è di contare fino a 10 e ignorarli del tutto: come tutte le persone infantili, essi si divertono soprattutto a vedere quanto riusciranno a farti arrabbiare.

Due studenti della Cornell University sono stati condannati nel 1992 per aver spedito ad alcuni siti FTP dei programmi Macintosh contenenti virus. Se decidi di provare molti programmi provenienti da siti FTP, farai bene a prelevare o acquistare un buon programma anti-virus.

Ma può succedere che le forze di polizia esagerino nella caccia ai criminali informatici?

La Electronic Frontier Foundation fu fondata soprattutto come risposta ad una serie di raid del governo contro quella che si supponeva fosse una banda di pirati.

I raid produssero il quasi fallimento di una ditta di videogiochi, che non era mai stata sospettata di avere rapporti con i pirati, quando il governo requisì i suoi computer, rifiutandosi poi di restituirli. Il caso di un altro sospetto pirata fu risolto di fronte al giudice, quando il suo avvocato dimostrò che le informazioni "riservate" che egli aveva riportato in un bollettino di informazioni si potevano acquistare, per circa 13 dollari, chiamando un numero verde gestito dalla stessa compagnia telefonica a cui i dati erano stati presi.

12.8 PER SAPERNE DI PIU'

Puoi trovare delle discussioni riguardanti l'IRC nel newsgroup alt.irc.

"A Discussion on Computer Network Conferencing" di Darren Reed (maggio 1992), fornisce una base teorica al fatto che l'IRC è un'Ottima Cosa. E' disponibile attraverso FTP su nic.ddn.mil nella directory rfc come rfc1324.txt.

Ogni venerdì Scott Goehring invia una nuova lista di giochi Mud e simili, completi degli indirizzi telnet, nel newsgroup rec.games.mud.announce. Ci sono molti altri newsgroup che si riferiscono a particolari tipi di Mud, come ad esempio rec.games.mud.social, rec.games.mud.adventure, rec.games.mud.tiny, rec.games.mud.diku e rec.games.mud.lp.

Per sapere tutto sull'impatto provocato dal "verme" di Morris su Internet, puoi leggere il testo "Virus Highlights Need for Improved Internet Management", dell'U.S. General Accounting Office (giugno 1989). Se ne può ottenere una copia via FTP su cert.sei.cmu.edu, nella directory pub/virus-l/docs, dove è presente come gao_rpt.

Clifford Stoll descrive come funziona l'Internet e come identificò attraverso di esso un gruppo di pirati tedeschi pagati dal KGB, nel libro "The Cuckoo's Egg: Tracking a Spy through the Maze of Computer Espionage" (Doubleday, 1989).

Per imparare a mantenere riservati i tuoi messaggi di posta elettronica puoi consultare l'Aggiornamento 3 di questa guida (in originale, è reperibile con FTP anonimo o ncftp sul sito ftp.eff.org, nella directory pub/Net_info/EFF_Net_Guide/Updates; il nome del file è netupdate.003). [Nella versione italiana, gli aggiornamenti seguono immediatamente il corpo della Guida, N.d.T.]

Capitolo 13: INTERNET E L'ISTRUZIONE

13.1 INTERNET IN CLASSE

Se sei un insegnante, probabilmente hai avuto modo di intuire le potenzialità della Rete se usata in classe. Usenet, World Wide Web e FTP hanno un incredibile potenziale educativo, partendo dalla possibilità di tenersi al passo con gli eventi di tutto il mondo, fino all'organizzazione di esperimenti scientifici su scala internazionale.

Visto che Internet oggi raggiunge moltissime nazioni e spesso rimane attiva anche in occasione di interruzione delle normali linee telefoniche, la Rete offre l'opportunità di sintonizzarsi su fonti di informazioni di prima mano durante conflitti internazionali.

Dai un'occhiata all'elenco dei gruppi Usenet "soc.culture" disponibili sul tuo sistema, e verifica se esiste quello relativo alla nazione che ti interessa. Anche in periodi di pace, questi newsgroup possono essere dei gran bei posti in cui puoi trovare persone di paesi che magari stai studiando.

Il problema maggiore potrebbe essere quello di ottenere un accesso per i tuoi allievi, a meno che tu non sia talmente fortunato da vivere in un'area servita da un sistema Free-Net, ad accesso gratuito.

In molti college e molte università, comunque, si comincia a discutere di accessi gratuiti, o comunque a basso costo. Alcuni Stati, come la California ed il Texas, dispongono di computer collegati ad Internet destinati ad insegnanti e studenti.

13.2 RISORSE SPECIFICHE PER INSEGNANTI E STUDENTI.

Esiste su Internet un buon numero di risorse mirate specificamente a studenti ed insegnanti delle scuole dell'obbligo. Possono essere usate per realizzare esperimenti scientifici insieme a classi scolastiche di altre nazioni, per imparare ad usare il computer in classe, o per tenersi al passo con le ultime novità nel campo dell'insegnamento, dalla fisica all'educazione fisica.

Eccone alcuni:

ArtsEdge - Si tratta di una collezione di risorse artistiche online per studenti e insegnanti, sponsorizzata dal governo federale USA. E' disponibile su World Wide Web all'indirizzo:

http://k12.cnidr.org/janice_k12/artsedge/artsedge2.html

Ask Dr. Math - Professori di matematica e studenti di college aiutano i ragazzi di elementari e medie a rispondere alle domande di matematica più difficili. Gli studenti pongono le domande via e-mail e possono scorrere le risposte già date via World Wide Web.

L'indirizzo di e-mail è dr.math@forum.swarthmore.edu; l'indirizzo WWW (URL) è invece <http://forum.swarthmore.edu/dr.math/dr-math.html>

AskERIC - A cura dell'Education Resource and Information Center, AskERIC è uno strumento a disposizione di educatori, bibliotecari e chiunque abbia un interesse nel settore dell'istruzione K12, per acquisire maggiori informazioni praticamente su tutto. Il Centro dispone di un indirizzo e-mail (askeric@ericir.syr.edu) per le richieste di chiarimenti e promette di rispondere entro 48 ore. Dispone inoltre di un sito World Wide Web che contiene compendi di domande e risposte, cicli di lezioni, ed altre informazioni correlate all'argomento educazione. L'indirizzo Web è <http://ericir.syr.edu/>

Health-Ed - Una mailing list sull'educazione sanitaria. Inviare una richiesta a healt-ed-request@stjhmc.fidonet.org.

K12Net - Nato su Fidonet, K12Net è adesso attivo anche su molti sistemi Usenet e fornisce una serie di servizi interessanti ed utili. Tra questi: chat internazionale per studenti, dibattiti in lingue straniere (per esempio, conferenze francesi e tedesche in cui gli studenti americani hanno la possibilità di fare pratica con queste lingue insieme a studenti del Quebec e della Germania). Ci sono inoltre conferenze destina-

te ad insegnanti di specifiche materie, dall'educazione fisica alla fisica. Il network K12 ha tuttora un'espansione limitata; chiedi al gestore del sistema se è possibile raggiungerlo dal tuo terminale.

Kidsphere - E' una mailing list per insegnanti delle scuole dell'obbligo che la utilizzano per preparare progetti comuni e per discutere sulle telecomunicazioni applicate alla didattica. Vi si trovano novità sul software, liste di siti dai quali prelevare immagini in computer-grafica provenienti dai vari satelliti della NASA, reportage ed altre notizie interessanti per gli insegnanti che utilizzano la telematica.

Per iscriverti, manda una richiesta all'indirizzo kidsphere-request@vms.cis.pitt.edu oppure a join-kids@vms.cis.pitt.edu; comincerai a ricevere i messaggi entro un paio di giorni.

KIDS è un derivato di Kidsphere dedicato agli studenti che intendano contattare altri studenti. Per iscriverti invia una richiesta a joinkids@vms.cis.pitt.edu, come sopra. Per partecipare alle discussioni invia i messaggi a kids@vms.cis.pitt.edu.

MicroMUSE - E' una città futuristica online, costruita interamente dai partecipanti (vedi al Capitolo 12 per informazioni sui MUSE e i MUD in generale). Centinaia di studenti hanno partecipato a questo esercizio didattico, coordinato dal MIT. Collegatili via Telnet a michael.ai.mit.edu; inserisci "guest" alla richiesta di login e segui le istruzioni per avere maggiori informazioni.

NASA Spacelink - Questo sistema, gestito dalla NASA, a Huntsville (Alabama), fornisce qualsiasi genere di dati sulla NASA, sulla sua storia e le sue varie missioni, passate e presenti. Collegati via Telnet a spacelink.msfc.nasa.gov oppure 128.158.13.250.

All'atto della connessione, viene fornita una panoramica del sistema, e viene richiesto di registrarsi. Il sistema contiene un grande archivio di immagini grafiche dello spazio in formato GIF, che però non possono essere prelevate attraverso Telnet. Per averle, devi telefonare direttamente al (205) 895-0028. Molte di esse, peraltro, sono disponibili tramite FTP su ames.arc.nasa.gov.

Newton - Gestito dall'Argonne National Laboratory, offre conferenze per insegnanti e studenti, tra le quali una denominata "Ask a scientist" ("Chiedilo ad uno scienziato").

Telnet su newton.dep.anl.gov.

Alla richiesta di login, scrivi "cocotext".

Vengono richiesti il nome e l'indirizzo. Dal menu principale selezionare "4" per le varie conferenze. L'area "Ask a scientist" consente di porre domande a studiosi di materie che vanno dalla biologia alla fisica. Altre aree consentono di discutere sull'istruzione, lo sport e le reti informatiche.

OERI - L'Office for Educational Resources and Improvement del Dipartimento Americano dell'Istruzione gestisce un sistema gopher, ricco di numerose risorse nel campo dell'istruzione e dell'informazione e di statistiche per gli insegnanti. Usa il gopher per collegarti a

gopher.ed.gov.

Spacemet Forum - Se il tuo sistema non supporta le conferenze K12, ma consente di usare il servizio Telnet, puoi raggiungere le conferenze attraverso SpaceMet Forum, una BBS dedicata ad insegnanti e studenti, gestita dal dipartimento di fisica ed astronomia dell'Università di Massachusetts ad Amherst.

Telnet su spacemet.phast.umass.edu.

Al momento della connessione, premi due volte il tasto ESC (escape), ed attendi la richiesta di login. Come K12Net, Spacemet Forum è nato come sistema Fidonet, e si è progressivamente sviluppato. Mort ed Helen Sternheim, docenti presso l'Università, attivarono Spacemet, sistema BBS online, alcuni anni fa come ausilio per l'istruzione scientifica nelle scuole medie delle piccole cittadine.

Oltre alle conferenze K12, Spacemet supporta numerose altre conferenze relative all'istruzione. Possiede inoltre un vasto archivio di dati per docenti e studenti, ma bisogna sapere che prelevare file da alcuni siti potrebbe essere difficile, se non impossibile. A differenza di molti altri siti Internet, Spacemet non

offre un'interfaccia FTP. Gli Sternheim dicono che il protocollo Zmodem a volte funziona, ma non contarci.

Yahoo - Questo servizio Web dell'Università di Stanford ha un archivio di link ad altre risorse sull'educazione all'indirizzo <http://www.yahoo.com/Education/>

13.3 USENET E BITNET IN CLASSE

Esistono numerosi newsgroup Usenet che possono rivelarsi interessanti per gli insegnanti e i loro studenti. Come puoi immaginare, molti sono di carattere scientifico. Si possono trovare digitando "l sci." in rn oppure "nngrep sci." in nn. Sono una quarantina, con argomenti che spaziano dall'archeologia all'economia, all'astronomia, alla microtecnologia.

Gli studenti impareranno subito una cosa: la scienza non consiste solo in nudi e noiosi fatti. La scienza è discussione e capacità di sostenere una propria tesi nel corso di un dibattito. I gruppi Usenet sci. stimolano a pensare in modo critico.

A parte la scienza, le classi di studi sociali e di storia possono tenersi occupate studiando gli altri paesi, attraverso i newsgroup soc.culture.

Molti di questi gruppi sono stati concepiti come strumenti per tenere legati ai propri paesi di origine tutti coloro che si trovano all'estero, per qualsiasi motivo.

In momenti di crisi, comunque, questi gruppi diventano spesso luoghi di diffusione delle informazioni da e verso una nazione, nonché strumenti di discussione degli avvenimenti. Dall'Afganistan alla Jugoslavia, quasi 50 nazioni sono oggi rappresentate su Usenet. Per vedere quali gruppi esistono usa "l soc.culture." in rn oppure "nngrep soc.culture." in nn.

Alcuni newsgroup "da conversazione" consentono discussioni su altri argomenti, ma i docenti dovrebbero operare una accurata scrematura prima di raccomandarli ai propri studenti. Questi newsgroup vanno da talk.abortion a talk.politics.guns, a talk.politics.space. e talk.environment.

Un'avvertenza: gli insegnanti dovrebbero esaminare attentamente certi newsgroup, prima di sciogliere il guinzaglio ai propri allievi. Alcuni presentano un tasso di animosità, di "flames" e di parole inutili maggiore di altri, e talvolta dei contenuti che alcuni possono considerare inadatti ad un ambiente scolastico. Alcune scuole hanno redatto dei "contratti" che stabiliscono i comportamenti ritenuti accettabili sulla Rete, e ne impongono la firma ai propri studenti.

Esiste inoltre un certo numero di gruppi Bitnet, sempre per studenti ed insegnanti. Cfr. il Capitolo 5 per informazioni su come reperirli ed abbonarsi.

Alcuni di questi:

biopi-l	ksuvm.bitnet	Biologia
chemed-l	uwf.bitnet	Chimica
dts-l	iubvm.bitnet	Il newsgroup della "Dead Teacher's Society"
phys-l	uwf.bitnet	Dibattiti per docenti di fisica
physhare	psuvm.bitnet	Il luogo in cui i docenti di fisica condividono le risorse
scimath-l	psuvm.bitnet	Scienze e matematica.

Per avere una lista dei siti FTP che possiedono immagini astronomiche in formato GIF, collegati via FTP a nic.funet.fi; entra nella sottodirectory /pub/astro/general e preleva il file astroftp.txt. Tra i siti elencati c'è ames.arc.nasa.gov, che contiene, tra le altre, immagini riprese dal satellite Voyager e dalla sonda Galileo.

Capitolo 14: AFFARI SU INTERNET

14.1 METTER SU BOTTEGA

Ai vecchi tempi, prima del 1990 o giù di lì, non c'erano negozi nella comunità virtuale; se volevi comprare un libro dovevi ancora salire in macchina e andare alla libreria più vicina.

Questo perché, allora, Internet era composta per lo più da una serie di reti finanziate dal governo, sulle quali le attività dichiaratamente commerciali erano proibite. Oggi gran parte della Rete è gestita da aziende private che in generale non hanno simili restrizioni, e le attività commerciali fanno la fila per andare online -- dai giganti come l'AT&T fino ai più piccoli fiorai. Nel 1994, l'Home Shopping Network, già famosa per le sue televendite sulle TV via cavo, ha comprato l'Internet Shopping Network, un negozio di computer online. Anche la sua rivale, la QVC, sta progettando di realizzare un servizio su Internet.

E così oggi con un account su Internet si può comprare qualsiasi cosa, dai computer ai preservativi. La maggior parte degli scambi passa sul WWW, che permette di realizzare cataloghi online e moduli per le ordinazioni. In realtà c'erano negozi online anche prima che il Web avesse successo, ma il Web permette a una azienda di mostrare i suoi beni e il suo logo in un formato piacevole da vedere e comodo da usare. I tentativi pre-Web si concentravano sull'accesso a un catalogo online; in ogni caso si doveva sempre telefonare per fare un ordine.

14.2 VETRINE ONLINE

Alcune ditte, in particolare grossi produttori di computer come la Digital Equipment Corp. o la Sun Microsystems Inc., hanno messo su i propri negozi online. Aziende più piccole, invece, stanno realizzando i propri negozi in "centri commerciali" online. L'idea dietro questi centri commerciali è simile a quella che sta dietro quelli veri: si va al centro commerciale in cerca di un articolo particolare, e poi si guardano un po' di vetrine per vedere che cos'altro c'è in vendita (per i negozi anche i vantaggi sono analoghi: il proprietario del centro commerciale è responsabile della pubblicità, si incarica di garantire un certo afflusso di persone e si occupa della manutenzione del centro).

Uno dei primi centri commerciali, tant'è che è basato sul gopher, è quello gestito da Msen, un Internet provider ad accesso pubblico situato ad Ann Arbor, Michigan. Il suo "Msen Marketplace" offre un'agenzia di viaggio, delle "Pagine gialle Internet - Affari" con i servizi disponibili su Internet e un servizio di consulenza professionale online, che ospita offerte di lavoro per tutti gli Stati Uniti. Si raggiunge Msen via gopher a:

`gopher.msen.com`

Dal menu principale, scegli "Msen Marketplace".

Al momento in cui scriviamo (novembre 1994) CommerceNet è ancora più un'idea che un centro commerciale vero e proprio. Ma se vuoi dare un'occhiata ai lavori in corso punta il browser su

`http://www.commerce.net/`

HotWired e il Global Network Navigator rappresentano altri due modi di fare affari su Internet. Entrambe sono riviste online sul Web, che forniscono non solo link verso altri servizi, ma anche articoli originali (HotWired, realizzata dalla rivista Wired, permette addirittura ai propri lettori di intervenire in conferenze pubbliche sugli articoli pubblicati). Entrambe veicolano pubblicità sotto forma di icone. Cliccando sulle icone (o, nel caso di Lynx, muovendo il cursore sul nome della ditta pubblicizzata e premendo Invio) si viene connessi a materiale pubblicitario che si riferisce a ciò che l'azienda in questione sta cercando di vendere. Puoi provare HotWired a

`http://www.hotwired.com/`

e il Global Network Navigator a

<http://gnn.com/>

Per il primo, occorre prima registrarsi (cosa piuttosto insolita per un servizio Web); per il secondo, dovrai prima scegliere un server GNN locale.

14.3 L'ASSEGNO E' STATO SPEDITO (PER POSTA ELETTRONICA)

Ma davvero comprerai mai qualcosa su Internet? Vista tutta la pubblicità sui piccoli fiorai che ricevono ordini internazionali tramite Internet, ci si chiede se davvero questi negozi si dimostreranno di maggior successo rispetto a quelli che sono stati a lungo presenti su reti commerciali come CompuServe o Prodigy. Affideresti il tuo numero di carta di credito a Internet, una rete i cui problemi di sicurezza hanno raggiunto le prime pagine dei giornali, e non una volta sola?

Alcuni commercianti elettronici dicono che inviare il proprio numero di carta di credito su Internet in realtà non è più insicuro del porgerla al commesso di un grande magazzino. Questa osservazione si basa sulla cosiddetta "security through obscurity" (sicurezza per mezzo della scarsa chiarezza): ci sono talmente tanti messaggi e-mail che passano per Internet ogni giorno che è virtualmente impossibile per un hacker riuscire a trovare quelli che contengono numeri di carte di credito.

Altri, però, sono più cauti: e anche i loro clienti. I commercianti vogliono anche essere sicuri che chi ordina sia veramente chi dice di essere. La posta elettronica via Internet è semplicemente del testo ASCII, e anche se l'enorme volume di posta rende difficile intercettare un messaggio specifico, non si dovrebbe mai sottovalutare la capacità di un hacker di trovare l'ago nel pagliaio (ovvero: un numero di carta di credito in mezzo a migliaia di messaggi).

Come ci si potrebbe aspettare, un certo numero di aziende sta lavorando per rendere Internet sicura per le transazioni commerciali. CommerceNet, una joint venture tra il governo statunitense e ditte della Silicon Valley californiana, ha sviluppato un sistema basato sulla cifratura. Quando si riempie un modulo d'ordine online, questo viene cifrato in modo tale che solo il commerciante a cui è diretto può decifrarlo; e all'interno ci sarà la tua "firma digitale" univoca, che prova che tu sei, effettivamente, tu.

Tuttavia, questo approccio si basa sul possesso di un software particolare che si occupa della cifratura del modulo d'ordine. Il browser WWW Netscape è il primo ad incorporare un software di questo tipo (la piccola chiave spezzata nell'angolo in basso a sinistra indica proprio questo) ma le altre ditte che producono browser Web lo aggiungeranno entro pochi mesi.

Il funzionamento si basa su una tecnica nota come "crittografia a chiave pubblica". In questo sistema il commerciante ha una chiave pubblica, una formula matematica, che può essere usata per cifrare i messaggi a lui indirizzati. Chiunque può usare la chiave, ma solo il commerciante ha la chiave privata che può sbloccare il messaggio. In questo modo si può riempire un modulo d'ordine online, aggiungervi il proprio numero di carta di credito, ed essere sicuri che nessuno può intercettarlo.

Alcuni obiettano, però, che questo tipo di tecnica impedirà l'acquisto d'impulso (sicuramente un diritto scolpito nella costituzione americana) perché è necessario il software adatto a gestire la cifratura sul proprio computer.

Perciò, altre aziende stanno lavorando sull'equivalente online della carta di credito per commercianti convenzionati. Innanzitutto si richiede di aprire un conto con una di queste ditte, nel modo tradizionale: telefono o posta.

Poi, quando ci si collega a un commerciante convenzionato e si inoltra un ordine, il computer del commerciante invia un messaggio al computer della "carta di credito". Quel computer invia un messaggio al tuo, chiedendo la conferma dell'ordine. Il computer potrebbe perfino farti una domanda a cui tu solo puoi rispondere (come ad esempio il nome da ragazza di tua madre, o il nome del tuo cane). Se rispondi affermativamente, la transazione viene effettuata.

Un terzo approccio consiste nel tentativo di creare l'equivalente elettronico della dura e fredda moneta. Quelli che lo propongono sostengono che uno dei problemi con i primi due approcci è che qualcuno, da qualche parte, tiene traccia di chi sei e di che cosa compri. Invece, nell'approccio sviluppato da una azienda olandese chiamata DigiCash, la tua banca in pratica ti lascia prelevare contanti in un conto digitale che risiede sul tuo computer. Quando si va in un negozio online che accetta questa moneta digitale, si può pagare con questi fondi.

Questo approccio, come quello crittografico, richiede software speciale (che gestisce la tua "firma digitale") e un conto con una banca convenzionata.

Ora, i sostenitori degli ultimi due metodi osservano che, in definitiva, la maggior parte degli affari su Internet sarà incentrato non su grossi acquisti come computer o automobili, ma sulle informazioni. Già ora l'informazione in vendita tende a essere molto costosa ed è venduta su tariffe orarie elevate. Con il potenziale mercato di massa rappresentato da Internet, però, chi ha informazioni da vendere può trovare più redditizio abbassare le tariffe e aumentare i volumi. Con un sistema totalmente elettronico sarebbe possibile vendere informazioni con una piccola tariffa per articolo o per ricerca.

Nel prossimo anno o giù di lì, tutti e tre i tipi di sistemi diverranno comuni nei negozi online. Aspettati un po' di confusione mentre i commercianti e i clienti cercheranno di decidere quale sistema usare.

14.4 IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO

Il 1994 ha rappresentato uno spartiacque per Internet: è stato l'anno in cui la gente che normalmente compra la pubblicità nelle ultime pagine del National Inquirer e di Cosmopolitan ha scoperto la rete.

I lettori di Usenet si sono visti invadere le loro conferenze preferite da pubblicità di ogni genere: dalle creme snellenti alla pornografia. Canter e Siegel, due avvocati di Phoenix, Arizona, hanno attratto l'attenzione dei media americani quando hanno inondato la bellezza di 6000 newsgroup Usenet con la pubblicità di un loro servizio di immigrazione da 99 dollari.

Il motivo per cui hanno attirato una simile attenzione non è perché hanno fatto qualcosa di unico (nel gennaio del 1994 un system administrator di un piccolo college in Pennsylvania ha fatto una cosa del tutto analoga con messaggi nei quali affermava che il terremoto di Los Angeles provava che il Secondo Avvento era imminente) ma per la reazione degli utilizzatori di Internet. Semplicemente, erano indignati dal fatto che, indipendentemente dal newsgroup in cui entravano, che vi si discutesse di programmazione Unix o di organizzazione di matrimoni, trovavano la stessa maledetta pubblicità, ripetuta senza fine. Alcuni hanno risposto inviando messaggi in cui spiegavano come ottenere gratuitamente gli stessi servizi venduti dagli avvocati. Altri hanno inondato gli avvocati - e gli amministratori del sistema da essi usato - con messaggi di protesta, la bellezza di 200 MB in appena due giorni. Improvvisamente, il termine gergale "spam", finora oscuro, era arrivato sulle pagine del New York Times ("to spam" deriva da uno sketch dei Monty Python su un ristorante che serve solo la minestra SPAM).

L'impresa degli avvocati, però, potrebbe essere l'ultima del suo genere. Oggi molti utenti Usenet sono all'erta contro lo "spamming". Per mezzo di una tecnica nota come "cancelling" sono in grado di eliminare messaggi simili quasi nello stesso momento in cui compaiono.

La morale della storia è che gli utenti Internet non sono contrari alla pubblicità in generale, ma che in molti ritengono che questa abbia un posto appropriato: nei cataloghi online, che devono esplicitamente essere visitati dagli utenti, e non infilati di prepotenza nelle conferenze pubbliche.

14.5 PER SAPERNE DI PIU'

La proposta di moneta elettronica (e-cash) della DigiCash è disponibile presso il sito Web:

<http://www.digicash.com/>

La Open Marketplace, Inc. sta sviluppando un approccio al commercio del tipo "carta di credito". Potete dargli un'occhiata sul Web all'indirizzo:

<http://www.openmarket.com/>

"Internet Shopping Mall", di Dave Taylor, è un esaustivo elenco di negozi online. Si può ottenere via FTP anonimo su <ftp.netcom.com>: guarda nella directory /pub/Gu/Guides. E' disponibile anche via gopher sul sito <peg.cwis.uci.edu>. Dal menu principale scegli Accessing the Internet, PEG, Internet Assistance e infine Internet Shopping Mall (probabilmente dovrai scendere di un paio di pagine per arrivarci).

Se vuoi discutere l'esperienza dello shopping online, la lista imall-chat è quello che ci vuole. Per iscriverti invia un messaggio a listserv@netcom.com. Lascia l'oggetto in bianco, e nel corpo del messaggio scrivi: `subscribe imall-chat`.

Un esauriente elenco di imprese commerciali sulla rete si trova presso il sito Yahoo della Stanford University:

<http://www.yahoo.com/Business/Corporations/>

L'Università statale di Kent, nell'Ohio, gestisce un elenco di "Business Sources on the Net". Usa il gopher per collegarti a refmac.kent.edu.

Due libri cui vale la pena dare un'occhiata sono "The Internet Business Book" di Jill Ellsworth (John Wiley and Sons) e "Doing Business on the Internet" di Mary Cronin (Van Nostrand Reinhold, 1994).

Il newsgroup Usenet `alt.current-events.net-abuse` è il luogo adatto per discutere di spamming e di altre pubblicità invadenti.

Capitolo 15: CONCLUSIONE -- LA FINE?

La rivoluzione è solamente all'inizio. I nuovi sistemi di comunicazione e le tecnologie digitali hanno provocato enormi cambiamenti nel nostro modo di vivere. Pensiamo a ciò che è per noi normale, che fa parte della nostra routine quotidiana, ma che solamente dieci anni fa era considerato impossibile fare. Puoi curiosare tra le distese di libri della biblioteca della tua città -- o di una qualsiasi biblioteca ovunque nel mondo -- puoi compiere operazioni bancarie e vedere se il tuo vicino è fallito, tutto questo attraverso un semplice modem ed un computer.

L'implosione nei costi unita all'esplosione della potenza elaborativa ha messo a disposizione tecnologie sempre più potenti ad un crescente numero di persone. La Rete, con i suoi database in continua e rapida espansione e con le sue altre fonti di informazione, non è limitata alle nazioni industrializzate dell'occidente; oggi si estende dalla Siberia allo Zimbabwe. Il costo dei computer e dei modem necessari per connettersi alla Rete, nel frattempo, continua a precipitare, rendendoli più abbordabili, mentre il collegamento a Internet diventa sempre più semplice.

Il Cyberspazio è diventato una parte vitale della vita quotidiana di milioni di persone. La gente instaura relazioni, si innamora, si sposa, il tutto grazie a iniziali contatti nel cyberspazio, un "luogo" effimero che trascende nazionalità e confini. Gli affari vengono trattati interamente in ASCII. Movimenti politici e sociali iniziano nel cyberspazio, coordinati da persone che abitano a migliaia di miglia l'una dall'altra.

Questo è solamente l'inizio.

Viviamo in un'epoca di comunicazione, nella quale, però, i vari modi per comunicare con gli altri esistono come sistemi e ambienti diversi. Un giorno, comunque, telefono, TV, fax e personal computer saranno rimpiazzati da un "processore di informazioni" collegato ad una Rete mondiale da linee in fibra ottica.

Il potere insito negli immensi archivi di file e nei database sarà a portata di mano. Essendo collegato a migliaia, milioni di persone, avrai la possibilità di partecipare attivamente ai movimenti sociali e politici della tua nazione e del mondo intero.

Come potrà succedere questo? In parte, sarà possibile grazie alle nuove tecnologie. I televisori ad alta definizione richiedono lo sviluppo di computer economici che possano elaborare molte più informazioni delle attuali workstation. Compagnie telefoniche e società che gestiscono tv via cavo dovranno collaborare, e in qualche caso competere tra loro, per fare in modo che la tecnologia a fibre ottiche arrivi nelle case di tutti.

L'amministrazione Clinton, la prima ad essere guidata da persone che sanno usare non solo le reti di computer ma anche i computer stessi, sta premendo per la creazione di una serie di "superautostrade dell'informazione" paragonabili per importanza al sistema di autostrade interstatali degli anni '50 negli Stati Uniti (uno dei fautori di quel sistema in Senato ha un figlio che è stato eletto vicepresidente nel 1992).

Adesso siamo, per ciò che riguarda le reti, nella stessa situazione in cui eravamo agli inizi degli anni '50, poco prima della creazione delle grandi reti autostradali. Certo, oggi ci sono innumerevoli cose interessanti là fuori, ma per raggiungerle occorre districarsi tra tortuose stradine a due corsie ed occorre quindi avere delle buone mappe per trovare ciò che ci interessa.

La creazione di questa nuova Rete richiederà più che semplici canali di comunicazione e router ad alta velocità: sarà necessario un nuovo paradigma delle comunicazioni: la Rete come servizio di base per le informazioni. La Rete rimane un posto in qualche modo complicato e misterioso. Trovare e prendere qualcosa nella Rete oggi significa spendere una quantità di tempo con un veterano della Rete o su un manuale come questo per imparare. E' necessario imparare termini arcani e bizzarri come alcuni comandi Unix.

Pensa alla differenza che c'è con il telefono, che permette di accedere ad una vasta serie di informazioni semplicemente premendo alcuni tasti, o con reti di computer come Prodigy, in cui si può navigare per mezzo di semplici comandi e click del mouse.

I system administrator, gli amministratori della rete Internet hanno iniziato a capire che non tutti sono disposti ad imparare le bizzarrie di un sistema complicato come Unix, e che questo non vuol dire che la gente sia meschina. Già possiamo vedere lo sviluppo di interfacce semplici che porteranno la potenza della Rete alla portata di milioni di persone. E' possibile vedere la loro influenza nei menu di gopher e del World-Wide Web, che non richiedono una complessa esperienza di computer ed aprono così il varco

a migliaia di fonti di informazioni a tutti. Programmi di posta elettronica ed editor come pico e pine, promettono molta della potenza di vecchi programmi quali emacs pur essendo infinitamente più semplici.

Alcuni programmatori hanno preso spunto da queste considerazioni per creare interfacce grafiche che permetteranno a chiunque di navigare in Internet, semplicemente "cliccando" sullo schermo con il mouse o richiamando un editor di testi facile da usare, allo stesso modo in cui è possibile oggi navigare in un computer Macintosh -- o in un servizio online commerciale come Prodigy.

E poi ci sono i servizi Internet.

Per ogni database disponibile su Internet, ce ne sono probabilmente altri tre o quattro che non lo sono. Le agenzie governative hanno iniziato solamente adesso a connettere alla Rete i loro centri di elaborazione dati. Diverse aziende commerciali, dai fornitori di database alle librerie, hanno reso i loro servizi disponibili attraverso la Rete.

Ancora poche persone usano una delle più interessanti applicazioni della Rete: uno standard, noto come MIME, permette di inserire file audio o immagini grafiche in un messaggio. Immagina di aprire la tua e-mail un giorno per ascoltare le prime parole della tua nipotina, o per vedere la fotografia della nuova casa di un tuo amico. Alla fine, questo standard permetterà la trasmissione di piccoli filmati tramite la Rete.

Tutto questo richiede un grande potenziamento della Rete, per gestire i milioni di nuovi utenti che vi si conatteranno e le nuove applicazioni che questi vorranno utilizzare. Solamente per visualizzare una immagine in movimento sullo schermo è necessaria una quantità enorme di bit, e un potente computer per gestirli.

Tutto questo confluisce nella National Information Infrastructure, capace di muovere miliardi di bit di informazioni al secondo: la potenza necessaria a portare all'interno di uffici e case tutte le informazioni che servono.

Come queste "superautostrade" cresceranno, così dovranno fare i "raccordi" per entrarvi: le strade ad alta velocità non sono d'aiuto se inaccessibili. Vediamo crollare il costo dei modem così come quello dei computer. Modem ad alta velocità (dai 9600 baud in su) stanno iniziando ad avere un costo abbordabile. A 9600 baud, si può prelevare l'immagine del nord America fatta da un satellite meteorologico in meno di due minuti: un file che, con un modem lento, può richiedere anche 20 minuti di download. Alla fine, le case potranno essere connesse direttamente ad un network digitale nazionale. Molto del traffico telefonico a lunga distanza è stato già portato in forma digitale, su fibre ottiche che permettono la trasmissione di un alto volume di dati. Le compagnie telefoniche stanno lentamente lavorando affinché le fibre ottiche possano finalmente raggiungere tutte le case. La Electronic Frontier Foundation sta lavorando perché questi collegamenti abbiano un costo ragionevole.

Al di là dei problemi tecnici, stanno aumentando le spinose questioni sociali, politiche ed economiche. Chi potrà accedere a questi servizi, e a quali costi? Se viviamo nell'era dell'informazione, stiamo forse gettando le basi per una nuova classe sociale svantaggiata, incapace di competere con quelle proprie di persone tanto fortunate da avere i soldi e le capacità necessarie per utilizzare questi nuovi canali? Chi, in realtà, decide chi accede a cosa? Man mano che le aziende comprenderanno quali profitti sono possibili nel gestire le infrastrutture informative, cosa succederà a sistemi come Usenet, probabilmente il primo sistema anarchico funzionante al mondo, in cui ognuno può dire liberamente ciò che vuole?

Quali sono le leggi della frontiera elettronica? Quando stati e confini perdono il loro significato nel cyberspazio, la questione sarà: CHI è la legge? Cosa succederà ad una rete che attraversa diverse nazioni, in cui una cosa può essere legale in un paese, ma illegale in un altro? Chi perseguirà i pirati informatici?

Quale ruolo giocherai tu in questa rivoluzione?

Appendice A: LINGO - IL LINGUAGGIO DELLA RETE

Come in ogni comunità, la Rete ha creato il suo proprio "dialetto".

Quello che segue è un glossario di alcune delle parole più comuni nelle quali ti imbatterai. Ma è solo una piccola porzione dei termini usati. Potrai trovarne una lista più completa in "The New Hacker's Dictionary", compilato da Eric Raymond (MIT Press). Il lavoro di Raymond è basato su un file conosciuto come "The Jargon File", che potrai prendere attraverso l'FTP anonimo da ftp.gnu.ai.mit.edu nella directory pub/gnu come jarg300.txt.gz (vedi il Capitolo 7 per le informazioni su come decomprimere un file .gz).

AFAIK	As Far As I Know (per quanto ne so).
ASCII	Ha due significati. ASCII è un codice universale per le lettere e i caratteri usati dai computer. I computer memorizzano tutte le informazioni come numeri binari. In ASCII, la lettera "A" è memorizzata come 01000001 su qualsiasi computer, sia questo costruito dall'IBM, dall'Apple o dalla Commodore. ASCII si riferisce anche a un metodo, o protocollo, per copiare file da un computer all'altro all'interno di una rete, in base al quale nessuno dei due computer controlla gli eventuali errori che possono essere causati da interferenze o da altri problemi.
ANSI	I computer usano molti metodi differenti per decidere come disporre le informazioni sullo schermo e in che modo la tastiera deve interagire con lo schermo stesso. L'ANSI è uno di questi metodi di "emulazione di terminale": è molto popolare sulle BBS, ma si può trovare anche in alcuni siti della Rete. Per usarlo correttamente devi prima selezionarlo, o attivarlo, nel tuo software di comunicazione.
ARPANet	Un predecessore di Internet. Nasce nel 1969 con i fondi dell'Advanced Research Projects Agency (ARPA) del Ministero della Difesa statunitense.
backbone	Una rete ad alta velocità che collega molti computer potenti. Negli U.S.A., il "backbone" (la dorsale) di Internet è considerata la NSFNet, una connessione che attraversa il paese collegando supercomputer, finanziata dal governo statunitense.
Baud	La velocità alla quale i modem trasferiscono i dati. Semplificando un po' le cose, un baud è uguale ad 1 bit al secondo; i computer usano otto bit per definire una lettera o un carattere. I modem raramente trasferiscono i dati esattamente alla stessa velocità (baud rate) che dichiarano, a causa di interferenze o di problemi tipici dei computer. I modem più costosi usano sistemi come il "Microcom Network Protocol" (MNP), che possono correggere questi errori e comprimere i dati per aumentare la velocità di trasmissione.
BITNet	Un'altra rete internazionale di computer, dedicata specialmente alle università e alla ricerca, che usa un insieme particolare di istruzioni per trasmettere i dati. E' facilmente accessibile agli utenti Internet attraverso l'e-mail, e fornisce un gran numero di conferenze e basi di dati. Il suo nome deriva da "Because It's Time Network" (Era ora di mettersi in Rete).
Bookmark page	Un file per Web o gopher che consente un rapido accesso ai siti in esso contenuti.
Bounce	Rimbalzo. Quel che succede quando i tuoi messaggi di posta elettronica (e-mail) non arrivano a destinazione pur non andando definitivamente persi nella rete ("rimbalzano" così al mittente per segnalare un malfunzionamento).

Command line	Linea di comando. Sui sistemi Unix, questo è lo strumento con cui, inserendo i comandi con la tastiera, dici alla macchina ciò che vuoi che faccia.
Comunicazione, Software di	Un programma che dice al modem come deve lavorare.
Daemon	Demone. Un altro programma Unix, innocuo a dispetto del nome, che normalmente lavora senza che l'utente se ne accorga. Su Internet probabilmente ti ci imbatte-rai solo quando le tue e-mail non arriveranno a destinazione: in tal caso riceverai indietro il tuo messaggio originale più un messaggio di avvertimento del "mailer daemon".
Distribution	Un modo per circoscrivere la diffusione dei tuoi messaggi Usenet. Utile per gli annunci economici o le discussioni di interesse locale sulla politica.
Domain	Dominio. L'ultima parte di un indirizzo Internet, come "news.com" o ".it".
Dot	Quando vuoi impressionare i veterani della Rete che incontri alle feste, devi dire "dot" (puntino) al posto di "period" (punto), per esempio: "Il mio indirizzo è John at site dot domain dot com" (John@site.domain.com) [Per impressionare i "veterani" italiani, suggeriamo invece di evitare di dire "puntino"! N.d.T.]
Dot file	Un file che, posto su di un sistema ad accesso pubblico Unix, cambia la maniera con la quale tu, o i tuoi messaggi, interagite con il sistema. Per esempio: il file .login contiene vari parametri come il nome del text editor che viene richiamato quando vuoi scrivere un messaggio. Quando dai il comando ls, questi file non appaiono nella lista della directory; usa il comando ls -a per elencarli.
Down	E' "down" un sito pubblico che ha dei problemi tecnici, e che non ti consente di accedere.
Download	Copiare un file da un host system al tuo computer. Ci sono molti differenti metodi, o protocolli, per fare il download (scaricare) dei file. Molti di questi protocolli periodicamente controllano il file che si sta copiando per assicurarsi che nessuna informazione venga inavvertitamente distrutta o danneggiata durante il processo. Molti, come l'XMODEM, permettono solo di fare il download di un file alla volta. Altri, come il batch-YMODEM e lo ZMODEM, permettono di indicare il nome di più file assieme, che saranno automaticamente scaricati.
EMACS	Il text editor preferito dagli utenti Unix evoluti e di solito detestato dai novizi.
E-mail	Electronic mail (posta elettronica - si legge i-meil). Un modo di spedire un messaggio privato a qualcuno sulla Rete. Usato in inglese come nome e verbo.
Emoticon	Vedi smiley.
F2F	Face to Face (faccia a faccia). Quando incontri dal vivo qualcuno con cui sei solito parlare sulla Rete.
FAQ	Frequently Asked Questions (domande ricorrenti). Una collezione di risposte alle domande più frequenti su un certo argomento. Molti newsgroup Usenet hanno simili file, i quali vengono inviati nel gruppo una volta al mese o giù di lì, a beneficio dei principianti.
Film at 11	Film alle 11. Una reazione scherzosa ad una affermazione esagerata, Es: "Morte della Rete imminente, il film alle 11." [Ha la forma di un tipico annuncio televisivo, N.d.T.]

Finger	Un programma Internet che permette di avere delle informazioni su un altro utente, se questo ha prima creato un file .plan.
Flame	Fiammata. Un flame è un messaggio che contiene polemiche e attacchi personali, che può scatenare una "flame war", ed occasionalmente una "holy war" (vedi).
Followup	Seguito. Un messaggio Usenet che risponde ad un intervento precedente.
Foo, foobar	Una sorta di variabile, riempita in modo diverso di volta in volta. Per esempio: "per sapere se un sito è gestito da una azienda, guarda se il suo indirizzo è del tipo foobar@foobar.com" [In italiano diremmo: pinco@pallino.com N.d.T.]
Fortune cookie	Biscotto della fortuna. Un commento spiritoso e/o profondo che si può trovare in giro per la Rete.
Freeware	Software gratuito.
FTP	File-transfer Protocol. Un sistema per trasferire file attraverso la Rete.
Get a life	Vivi una vita vera. Cosa da dire a chi, forse, passa troppo tempo di fronte al computer.
GIF	Graphic Interchange Format. Un formato sviluppato nella metà degli anni '80 da CompuServe per l'uso in immagini grafiche di qualità fotografica. Attualmente molto diffuso.
GNU	Gnu's Not Unix (GNU non è Unix). Un progetto della Free Software Foundation finalizzato alla realizzazione di una versione gratuita del sistema operativo Unix.
Hacker	Sulla Rete, a differenza del significato comune, questo non è una figura negativa; è semplicemente qualcuno che si diverte a "portare" l'hardware ed il software ai loro limiti. Gli hacker si limitano a vedere cosa riescono a far fare ai loro computer. Quelli che molta gente chiama hacker, sulla Rete sono definiti come "cracker" [dal verbo "to crack", rompere N.d.T.].
Handshake	Due modem che provano a connettersi, prima fanno l'handshake (lett: stretta di mano) per stabilire come dovranno trasferire i dati.
Hang	Quando un modem non riesce a riagganciare la linea.
Hotlist	La stessa cosa di una bookmark page (vedi sopra).
Holy war	Guerra santa. Discussione su questioni così fondamentali che non puoi dissentire senza scatenare una "Guerra santa". Per esempio: sono migliori i PC IBM oppure i Macintosh?
Host system	Un sito ad accesso pubblico; fornisce accesso alla Rete alla gente fuori dalla comunità della ricerca e governativa.
HTML	Hypertext Markup Language. La codifica utilizzata per definire iperlinks (vedi Hyperlink piu' sotto), grafici ed altri documenti del genere.
HTTP	Hypertext Transport Protocol. Il sistema utilizzato per collegare le risorse World-Wide Web tra loro e verso gli utenti.

Hyperlink	Un sistema per collegare due risorse Internet attraverso una parola o frase sulla quale l'utente possa cliccare con un mouse per far partire la connessione.
IMHO	In My Humble Opinion (a mio modesto avviso).
Internet	Un sistema internazionale che connette tra loro piccole e grandi reti telematiche. Le reti connesse tramite Internet usano un particolare standard di comunicazione, conosciuto come TCP/IP.
Killfile	Un file che permette di filtrare i messaggi Usenet. Esclude i messaggi su certi argomenti o inviati da alcune persone.
Login, logon	Connettersi ad un host system o ad un sito ad accesso pubblico.
Logoff	Disconnettersi da un host system.
Lurk	Leggere i messaggi in una conferenza Usenet senza scriverci mai.
Mailing list	Essenzialmente una conferenza i cui messaggi sono inviati direttamente nella tua mailbox, da parte di un news server. Li puoi ricevere inviando un messaggio di abbonamento ad uno specifico indirizzo e-mail, dove spesso c'è un computer che automatizza il processo.
MOTSS	Members of the Same Sex (Individui dello stesso sesso). Gay e lesbiche online. L'acronimo è stato usato per la prima volta in occasione del censimento federale USA nel 1980.
Net.god	Dio.della.rete. Uno che è online dall'inizio, che conosce tutti e che ha fatto tutto.
Net.personality	Personaggio.della.rete. Chiunque abbia tante cose da dire o tanto tempo libero o sia così bizzarro da inviare regolarmente messaggi in decine di conferenze Usenet e che sia conosciuto da migliaia di persone.
Net.police	Polizia.della.rete. Termine dispregiativo per chi vorrebbe imporre le proprie idee agli altri utenti della Rete. Termine spesso usato in accese guerre verbali (in cui occasionalmente cambia in net.nazis - nazisti.in.rete).
Netiquette	Net-etiquette (galateo della rete). Un insieme di regole di buon senso per non disturbare gli altri.
Network	Rete. Un sistema di comunicazioni che unisce due o più computer. Questo può essere semplice, come un cavo di pochi metri steso tra i due computer, o complesso, come centinaia di migliaia di computer in tutto il mondo collegati attraverso cavi a fibre ottiche, linee telefoniche e satelliti.
Newbie	Novellino. Chiunque sia nuovo della Rete. Usato qualche volta in senso spregiativo dai veterani della Rete (net.veterans), i quali dimenticano che una volta anche loro erano dei novellini e non conoscevano la risposta a tutto. "Clueless newbie" (novellino all'oscuro di tutto) è sempre spregiativo.
Newsgroup	Una conferenza Usenet.
NIC	Network Information Center (Centro Informazioni sulla Rete). La struttura più simile ad un concentratore sulla rete Internet. Il posto dove puoi di solito trovare informazioni su una particolare rete.

- NSA line eater** Gli utenti della Rete più paranoici credono che la National Security Agency abbia un supercomputer potentissimo il cui compito è quello di leggere qualsiasi cosa sia inviato attraverso la Rete. Tali persone scherzosamente (?) parlano di questo "mangiatore di righe" nei loro messaggi. Il termine risale ai primi tempi della Rete, quando le ultime linee dei messaggi ogni tanto sparivano senza ragioni apparenti.
- NSF** National Science Foundation. Ha creato NSFNet, una rete ad alta velocità che forma il backbone di Internet negli Stati Uniti.
- Offline** Fuori linea. Quando il tuo computer non è connesso ad un sistema ospite o alla Rete, sei offline.
- Online** In linea. Quando il tuo computer è connesso ad un servizio online, come una BBS o un sito ad accesso pubblico.
- Ping** Un programma in grado di tracciare la strada che i dati seguono nel passare dal tuo sito ad un altro.
- .plan file** Un file che mostra tutto ciò che vuoi far conoscere di te agli altri utenti della Rete. Mettilo nella tua directory principale sul tuo sito ad accesso pubblico. Da quel momento, chiunque faccia un finger (vedi) su di te, vedrà il contenuto di questo file.
- Post** Il comporre un messaggio per un newsgroup Usenet e quindi spedirlo per farlo vedere agli altri.
- Postmaster** La persona da contattare ad un particolare sito per chiedere informazioni sul sito o su uno degli utenti del sito stesso.
- Protocol** Protocollo. Il metodo usato per trasferire un file tra l'host system ed il tuo computer. Ne esistono vari tipi, come il Kermit, l'Ymodem e lo Zmodem.
- Prompt** Quando l'host system ti chiede di fare qualcosa ed aspetta la tua risposta. Per esempio, se vedi "login:" ti sta chiedendo di digitare il tuo identificativo utente.
- README file** File LEGGIMI. E' un file che si trova solitamente nei siti FTP e che spiega cosa c'è nella directory o che fornisce altre informazioni utili (ad esempio come usare l'FTP).
- Real Soon Now** Un termine vago usato per dire quando qualcosa succederà davvero.
- RFC** Request for Comments. Una serie di documenti che descrivono vari aspetti tecnici di Internet.
- ROTFL** Rolling on the Floor Laughing (Mi sto rotolando per terra dalle risate). Come rispondere ad un commento particolarmente divertente.
- ROT13** Un modo semplice per mettere in codice barzellette di cattivo gusto, recensioni di film che svelano il finale, pornografia, ecc. Essenzialmente, ogni lettera del messaggio è sostituita dalla lettera che sta 13 posti prima nell'alfabeto. Ci sono dei decodificatori online per leggerli. Questa funzione è una parte integrante di rn e nn.
- RTFM** Read the, uh, you know, Manual (leggiti il, uh, lo sai, manuale). [In italiano: leggiti il fottuto manuale N.d.T.]. Spesso usato nei flame contro gente che fa domande relative al computer che possono trovare risposta in pochi minuti con un manuale. Meno polemico: RTM (in italiano: leggiti il manuale).

- Screen capture** Una funzione del tuo software di comunicazione che apre un file e vi salva quello che appare sullo schermo durante la connessione all'host system.
- Server** Un computer che può distribuire informazioni o file automaticamente in risposta a delle apposite richieste inviate via e-mail.
- Shareware** Software che è gratuitamente disponibile sulla Rete. Se ti piace e lo usi, devi pagarne il prezzo richiesto dall'autore, il cui nome ed indirizzo si trovano in un file distribuito con il software stesso.
- .sig file** A volte: .signature file. Un file che, una volta inserito nella tua directory sul tuo sito ad accesso pubblico, sarà automaticamente aggiunto ad ogni messaggio Usenet che scrivi (signature = firma).
- .sig quote** Un motto profondo o spiritoso o a piacere, o una citazione che puoi includere nel tuo file .sig.
- Signal-to- noise ratio** Rapporto segnale/rumore. La quantità di informazioni utili che si trova in un dato newsgroup Usenet. Usato anche in modo dispregiativo, per esempio: "Il rapporto segnale/rumore in questo newsgroup è molto basso!"
- SIMTEL20** Una volta il White Sands Missile Range (Poligono missilistico di White Sands) disponeva di una grande collezione di software gratuito o a basso costo di tutti i tipi, che veniva copiato da numerosi altri siti FTP della Rete. Nell'autunno del 1993 l'Air Force ha deciso di non occuparsi più di questa "libreria", ma la raccolta di software con quel nome esiste ancora, gestita da una società del Michigan.
- SLIP** Serial Line Internet Protocol. Protocollo utilizzato per consentire l'accesso ad Internet ai computer domestici, attraverso la linea telefonica.
- Smiley** Faccina. Un modo per descrivere le emozioni online. Guarda queste faccine con la testa girata a sinistra :-). Ci sono decine di smiley, dall'imbronciato all'interrogativo.
- Snail mail** Posta "tradizionale" su carta che arriva nella cassetta delle lettere o sotto la porta di casa (lett: posta lumaca).
- Spam** Messaggio inviato a diversi newsgroup Usenet, nei confronti dei quali non ha alcun interesse o rilevanza (usato anche come verbo).
- Sysadmin** L'amministratore di sistema; la persona che fa funzionare un host system o un sito ad accesso pubblico.
- Sysop** L'operatore di sistema. Chiunque attiva una BBS.
- TANSTAAFL** There Ain't No Such Thing as a Free Lunch (Non esiste il pranzo gratis). [Se qualcuno ti offre il pranzo gratis, ti sta fregando in qualche altro modo (bibite assurdamente costose?) o vuole qualcosa da te N.d.T.].
- TCP/IP** Transmission Control Protocol/Internet Protocol (Protocollo per il controllo della trasmissione/Protocollo Internet). Il particolare protocollo per trasferire informazioni da una rete di computer all'altra che costituisce il cuore di Internet.
- Telnet** Un programma che ti permette di collegarti ad altri computer su Internet.
- Terminal emulation** Emulazione di terminale. Ci sono vari modi per determinare come la tua tastiera e il tuo schermo interagiscono con il sistema operativo di un sito ad

accesso pubblico. Molti programmi di comunicazione permettono di scegliere l'"emulazione" che farà in modo che il tuo computer sembri direttamente collegato all'host system.

- UUCP** Unix-to-Unix CoPy. Un metodo per trasferire i messaggi Usenet e quelli di e-mail che richiede poche risorse di rete rispetto a TCP/IP, ma che può determinare tempi di trasferimento notevolmente lunghi.
- Upload** Copiare/spedire un file dal tuo computer ad un sistema remoto.
- URL** Uniform Resource Locator. Un indirizzo sul World-Wide Web.
- User name** Molti host system, la prima volta che ti colleghi, ti chiedono di inserire un'unica parola come nome utente. Questa può essere composta da qualsiasi combinazione di lettere e numeri.
- VT100** Un altro sistema di emulazione di terminale. Supportato da molti programmi di comunicazione, è il più comune tra quelli usati sulla Rete. VT102 ne è una versione più recente.
- WWW** World-Wide Web, la "ragnatela" globale di Internet.

APPENDICE B: INFORMAZIONI SULLA ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION

Ovvero: Perché iscriversi alla EFF.

The Electronic Frontier Foundation
1550 Bryant St., Suite 725
San Francisco CA 94103 USA
+1 415 436 9333 (voce)
+1 415 436 9993 (fax)
membership@eff.org

Ultima Modifica: 19 Ottobre 1995

Ogni giorno, vengono prese delle decisioni che hanno un impatto sulla tua "vita" online - sulle tecnologie che puoi usare per proteggere la riservatezza delle tue comunicazioni, su quali servizi potrai usare sulla infrastruttura globale di telecomunicazioni che si sta formando - **decisioni che vengono prese addirittura prima che tu sappia che ci sono diverse alternative tra cui scegliere.**

Dal Luglio 1990, la EFF si adopera affinché i diritti civili garantiti dalla Costituzione USA e dal Bill of Rights vengano applicati alle nuove tecnologie di comunicazione. I membri della EFF si iscrivono per avere la sicurezza di essere informati sugli argomenti e le discussioni che plasmeranno il futuro della comunicazione elettronica.

I membri della EFF godono dei seguenti vantaggi:

- abbonamento alla nostra pubblicazione elettronica "EFFector Online", notiziario e bollettino d'azione;
- notiziari elettronici per rimanere informati sulle principali novità in campo legale, legislativo e sociale che hanno un impatto sulle comunicazioni elettroniche;
- un "meccanismo di risposta" online per far sentire la propria voce sulle questioni più importanti;
- la Hotline legale della EFF, per ottenere informazioni e assistenza legale in caso di violazione dei tuoi diritti civili.

La EFF è una voce autorevole per quanto riguarda i diritti degli utilizzatori delle tecnologie *online*. Crediamo che il modo migliore per proteggere le proprie libertà online sia l'essere costantemente informati e far sentire le proprie opinioni. I membri della EFF *sono* informati, e fanno la differenza. Iscriviti oggi stesso alla EFF!

Alla fine del modulo di iscrizione, troverai maggiori spiegazioni sul modulo stesso e alcune risposte alle domande più ricorrenti.

ISCRIZIONE ALLA EFF

Stampa il modulo avendo l'accortezza di usare un font di caratteri non proporzionale (ad esempio, il Courier) e spediscilo o invialo per fax all'indirizzo:

Membership Coordinator (membership@eff.org)
Electronic Frontier Foundation
1550 Bryant St., Suite 725
San Francisco CA 94103 USA
+1 415 436 9333 (voce)

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

+1 415 436 9993 (fax)

Oppure fanne l'upload sul nostro sito FTP, ftp.eff.org, nella directory /incoming, avendo cura di dare al file un nome univoco, ad esempio mario_rossi.form.

Naturalmente, puoi adattare il modulo alle tue esigenze, eliminando le righe inutili (o aggiungendone se necessario) prima di stamparlo

(N.B.: Su richiesta della EFF, ti preghiamo di **usare SOLO i moduli di iscrizione ORIGINALI**, per permettere loro di interpretare i dati forniti, N.d.T.)

----- MEMBERSHIP FORM ----- cut here -----

I wish to join the Electronic Frontier Foundation at the following annual tax-deductible membership rate:

Fellow \$500 Benefactor \$250 Pioneer \$100
 Advocate \$65 Supporter \$40 Student/Low-income \$20
 SysOp/Recruiter - \$10 (see sysop sub-form below).

I am a new member renewing: member number _____

I wish to make an additional tax-deductible donation in the amount of \$ _____ to further support the activities of EFF.

I would like EFF t-shirts at \$10 each. (XL only)
 I'm renewing at a higher rate and would like a free shirt.

PAYMENT METHOD:

Check or money order payable to Electronic Frontier Foundation.
 MC Visa AmEx Card Number: _____
Expiration Date: _____ Signature: _____

Name: _____ Organization: _____
Address: _____

E-mail address: _____

I would like to receive EFFector Online, EFF's newsletter

EFF may distribute my name & contact info, only to organizations sharing similar goals. (See privacy policy below.)

I am interested in local "Electronic Frontier" activism.

I am interested in volunteering/interning with EFF.

I got this form from the_italian_edition_of_Adam_Gaffin's_Guide

----- end of form ----- cut here -----

----- TRADUZIONE DEL MODULO DI ISCRIZIONE -----

*** ATTENZIONE: per iscriverti alla EFF non utilizzare questo modulo.
*** Usa invece **IL MODULO ORIGINALE** riprodotto qui sopra, N.d.T.

Vorrei aderire alla EFF alla seguente quota annuale:

Fellow \$500 Benefactor \$250 Pioneer \$100
 Advocate \$65 Supporter \$40 Studente/Basso Reddito \$20
 SysOp/Recruiter - \$10 (vedere il modulo sysop piu` avanti).

Sono un nuovo iscritto gia` iscritto col numero _____
Vorrei fare un'ulteriore donazione per la somma di \$ _____ per sostenere ulteriormente le attivita` dell' EFF.

Vorrei t-shirt EFF a \$10 ciascuna. (solo taglia XL)
 Sto rinnovando l'iscrizione a una quota superiore e vorrei ricevere la maglietta gratuita.

METODO DI PAGAMENTO:

Assegno o ordine bancario pagabile alla Electronic Frontier Foundation.

MC Visa AmEx Numero carta: _____

Data di Scadenza: _____ Firma: _____

Nome: _____ Societa`: _____

Indirizzo: _____

Indirizzo di posta elettronica: _____

Vorrei ricevere EFFector Online, la newsletter EFF

EFF e' autorizzata a distribuire il mio nome e le informazioni per contattarmi ad altre organizzazioni similari (Vedi dopo "Privacy")

Sono interessato ad attivita` locali della "Electronic Frontier"

Sono interessato al volontariato/internato nella EFF

Ho avuto questo modulo da _____

----- FINE MODULO -----

Per favore, specifica dove hai trovato il modulo, in modo da permetterci di capire quanto lontano arriva. I membri della categoria Sysop/Recruiter devono scrivere sulla riga "I got this form from" il proprio nome, quello del proprio sistema o servizio e il proprio numero di affiliazione quando distribuiscono il modulo attraverso le proprie pubblicazioni, sistemi, ecc. Questo ci permettera' di verificare il raggiungimento dei requisiti per lo status di "Recruiter". (i lettori della Guida troveranno la riga citata già completata con l'indicazione adatta, N.d.T.).

La Electronic Frontier Foundation è una associazione senza scopo di lucro costituita secondo la legge USA [501(c)(3)], finanziata dai contributi dei propri membri, che siano individui, società o fondazioni private. Le spese di iscrizione e le donazioni sono detraibili ai fini fiscali (negli USA), mentre non lo sono i corrispettivi per ordini di materiale di merchandising (magliette, ecc.). Il numero di esenzione fiscale della EFF è 04-3091431.

La EFF è una associazione non discriminatrice, che offre pari opportunità nelle iscrizioni. L'iscrizione non verrà mai negata ad alcuno sulla base della razza, del colore della pelle, della religione professata, della nazionalità o delle idee politiche, ecc. (In realtà, la EFF non ha mai negato l'iscrizione in nessun caso, per nessun motivo).

RISERVATEZZA DEI DATI PERSONALI:

Occasionalmente, la EFF mette la sua mailing list a disposizione di associazioni dagli scopi simili al proprio; tuttavia, per rispetto del diritto alla riservatezza del singolo, non diffonde informazioni personali senza il consenso esplicito dell'interessato. Le informazioni che ti riguardano non saranno mai, in nessun caso, affittate o cedute per scopi pubblicitari, o rivelate ad enti governativi.

NOTA sulle attività locali e sul volontariato: La EFF intende compilare un elenco (che rimarrà riservato) di persone interessate ad organizzare attività sul modello della "Electronic Frontier" in ambito locale, per aiutare meglio i gruppi locali a cominciare.

In una prima fase, raccoglieremo solamente nomi e indirizzi di posta elettronica, mentre in un secondo tempo, una volta raggiunto un numero di persone sufficiente a partire, metteremo in contatto tra loro le persone di una stessa zona. Inoltre, la EFF di tanto in tanto ricerca volontari e apprendisti, sia fisicamente che "virtualmente", sulla Rete. Se sei un avvocato cui interessa l'idea di lavorare *pro bono* per la difesa dei diritti civili online, contatta la responsabile per la EFF, Shari Steele (ssteele@eff.org), che cura un elenco (riservato) di avvocati che possono agire come punti di riferimento.

NOTA sulle carte di credito: La EFF invita a **NON** trasmettere i dati della propria carta di credito via posta elettronica, a meno che non siano cifrati; la nostra chiave di cifratura per PGP è riportata qui sotto. Se ci spedisce i dati della tua carta di credito per posta elettronica, "firma" il messaggio elettronicamente con PGP al posto di apporre la firma a mano. Accettiamo anche altre "firme" crittografiche come RIPEM ed RSA, ma PGP è il metodo che preferiamo. Se non hai modo di procurarti PGP, o preferisci non cifrare il modulo di iscrizione, spediscilo via fax o con la posta "normale".

NOTA sulla iscrizione per studenti: L'iscrizione avviene "sulla fiducia" - non è necessario fornire copia di certificati scolastici o simili. La stessa quota di iscrizione è applicabile anche alle persone con un reddito al di sotto della soglia di povertà.

NOTA sulle magliette della EFF: La maglietta è la classica t-shirt EFF, in cotone bianco stampata a due colori sul davanti (con il logo della EFF) e sul retro (un grande disegno). Sia i nuovi iscritti che i non iscritti possono acquistarla per 10\$; gli iscritti che rinnovano la sottoscrizione salendo di livello oltre Supporter (da Supporter a Advocate, o da Student a Pioneer) ricevono la maglietta gratis, se lo richiedono!

NOTE sulla iscrizione come "Sysop/Recruiter": Per poter rinnovare l'iscrizione con lo status di "Sysop/Recruiter" occorre presentare almeno 10 nuovi membri, altrimenti si dovrà pagare la quota "Supporter". Scrivi all'indirizzo membership@eff.org per avere maggiori informazioni. **NOTA:** I Sysop e Co-Sysop dei forum di CompuServe, America Online, ecc. possono richiedere l'iscrizione come "Sysop", così come gli amministratori di sistema dei provider Internet, i moderatori delle aree Echomail, delle mailing list e dei newsgroup Usenet. Possono richiedere l'iscrizione in questa categoria anche editori, bibliotecari e chiunque altro abbia intenzione di reclutare nuovi iscritti. **IMPORTANTE:** I membri "Sysop/Recruiter" devono allegare alla loro richiesta di iscrizione anche il modulo più piccolo riportato qui sotto.

Il reclutamento avviene di solito distribuendo i moduli di iscrizione alla EFF attraverso il sistema telematico, forum, pubblicazione, ecc. del reclutatore.

Gli imprenditori che non sono interessati a reclutare attivamente nuovi membri, ma desiderano comunque aiutare la Fondazione con donazioni in denaro o in natura, possono contattare direttamente la EFF (membership@eff.org via posta elettronica). La EFF ha organizzato un programma speciale con il quale, grazie alle donazioni, si può essere elencati come sponsor nel nostro sito WWW, con un link al proprio sito. Oltre a questa importante forma di riconoscimento, le tue donazioni ci aiuteranno a proteggere le tue libertà nei nuovi mezzi di comunicazione! Rivolgiti all'indirizzo membership@eff.org per avere maggiori informazioni.

DOMANDE RICORRENTI:

Perché gli iscritti non ricevono al momento dell'iscrizione tappetini per il mouse, poster e gadget vari e newsletter patinate a colori ogni mese?

La EFF destina tutti i finanziamenti al proprio lavoro (oltre che a coprire le spese, naturalmente). Non ci sembra giusto spendere i soldi delle donazioni in giochini. Ogni tanto, realizziamo degli adesivi o cose simili come parte della nostra missione educativa, e se una azienda ci dona qualche prodotto o servizio utile da distribuire ai membri della EFF (ad es. magliette, buoni sconto, ecc.) saremo felici di aggiungerli ai benefici di iscrizione, purché siano appropriati e non incidano significativamente sulle spese. Alla EFF, il tuo denaro viene usato **per lavorare**, non sprecato.

Perché, come membro della EFF, non posso votare per decidere ciò che la EFF deve fare, per scegliere i membri del consiglio direttivo, ecc.?

La EFF è stata costituita come una associazione senza fini di lucro di tipo particolare. Abbiamo un obiettivo chiaro e definito, e i membri della EFF sono persone che sostengono la nostra campagna e vogliono vederne il successo. Le quote di iscrizione sono in effetti una donazione a favore degli scopi dell'organizzazione, non il pagamento per i cambiamenti agli ordini del giorno. La EFF tiene moltissimo a conoscere le opinioni dei suoi membri e i commenti, sia positivi che negativi, sono accolti sempre volentieri.

tieri. La EFF sostiene inoltre la realizzazione di associazioni locali sul modello della "Electronic Frontier", al posto di filiali regionali controllate rigidamente. Se sei interessato alla realizzazione di iniziative di questo tipo, contatta il nostro responsabile online, Stanton McCandlish (mech@eff.org).

(N.B.: Su richiesta della EFF, ti preghiamo di usare SOLO i moduli di iscrizione ORIGINALI, per permettere loro di interpretare i dati forniti, N.d.T.)

```
**** SYSOP MEMBERSHIP SECTION ****
*
* Please include this section with your membership application,
* if joining as a SysOp/Recruiter member. Delete parts that
* don't apply, if you wish.
*
* Data Ph.: _____ Speed/Protocol: _____
* (duplicate above line for multiple nodes if you wish.)
* Other access means: _____
* (e.g. for Internet service, AOL forum, etc.)
* BBS Info: BBS/Service/Name: _____
*           SysOp(s)/Proprietor(s) _____
*           Network Address(es): _____
* BBS Notes (OS, modem types/speeds, Internet connectivity,
* access requirements, hours, fees, software, focus or special
* interests, unique features, etc. Or, publication/business/
* library info):
* _____
* (duplicate above line to add more info as needed).
*
* ___ Include my BBS/service in the EFF Member Service List.
*
*****
```

```
**** SEZIONE PER ISCRITTI SYSOP ****
*
* Per iscriverti come SysOp/Recruiter allega il modulo riprodot-
* to qui sopra (IN ORIGINALE, N.d.T.) al modulo di iscrizione,
* cancellando eventualmente le parti non applicabili
*
* Telefono dati _____ Velocita`/Protocollo: _____
* (duplicare la riga per piu` nodi)
* Altri mezzi di accesso: _____
* (ad es. servizi Internet, conferenze su America Online, etc.)
* Informazioni sulla BBS: BBS/Servizio/Nome: _____
*           SysOp/Proprietari _____
*           Indirizzi di rete _____
* Note sulla BBS (S.O., tipi di modem/velocita`, connettivita`
* Internet, requisiti di accesso, ore, tariffe, software, aree
* di interesse specifico, caratteristiche uniche, ecc.
* Oppure, informazioni sulla pubblicazione/azienda/biblioteca).
* _____
* (duplicare la riga se necessario).
*
* ___ Aggiungete la mia BBS (o servizio) alla lista di iscritti
* "EFF Member Service List".
*
*****
```

INDIRIZZI INTERNET DELLA EFF:

Prime informazioni sulla EFF: *info@eff.org*
Guida a Internet della EFF (ediz. inglese): *netguide@eff.org*

Iscrizioni e donazioni: *membership@eff.org*
Assistenza legale: *ssteele@eff.org*
Pubblicazioni a stampa: *pubs@eff.org*
Problemi tecnici, accesso alle mailing list: *eff@eff.org*
Domande su risorse online, legali, di policy e generali sulla EFF: *ask@eff.org*
Ultimo numero di *EFFector* (newsletter della EFF): *effector-reflector@eff.org*

CHIAVE DI CIFRATURA PUBBLICA PGP DELLA EFF:

Quella che segue è la versione ASCII della chiave pubblica per PGP 2.62us della Electronic Frontier Foundation (EFF), compatibile con tutte le versioni di PGP dalla 2.2 alla 2.7. PGP è un programma di cifratura (codifica sicura dei dati) disponibile per varie piattaforme hardware, tra cui DOS, OS/2, Unix e Macintosh. PGP è lo standard *de facto* su Internet per la cifratura dei dati, ed è reperibile su molte BBS, siti FTP ed altri servizi telematici. Se hai problemi nel trovare una copia di PGP, cerca sul sito [ftp.eff.org](ftp://ftp.eff.org/pub/Net_info/Tools/Crypto/README.Dist), file /pub/Net_info/Tools/Crypto/README.Dist.

Nota che la posta cifrata con questa chiave sarà considerata come indirizzata alla EFF in generale, e non ad una persona in particolare, se non è specificato diversamente nel testo in chiaro. Per spedire a qualcuno della EFF posta cifrata di carattere personale, per qualsiasi ragione, usa la chiave pubblica di quella persona o un altro mezzo di comunicazione.

Questa chiave è stata pensata soprattutto per spedire informazioni riservate di carattere legale, e per trasmettere in modo sicuro i numeri di carta di credito su Internet al momento dell'iscrizione. Decifrare i messaggi richiede tempo e fatica, perciò ti preghiamo di non usare la chiave per scopi futili. Inoltre, se non si tratta di un modulo di iscrizione, scrivi come prima cosa nell'oggetto del messaggio la parola "URGENT -" (ovviamente, se la comunicazione non è urgente, ciò non è necessario). Non aspettarti una risposta immediata, perché il messaggio deve essere trasferito su di un altro sistema per la decodifica (non manteniamo PGP e le nostre chiavi segrete sui sistemi collegati a Internet per ragioni di sicurezza).

Per aggiungere la chiave al tuo "keyring" PGP, salvala in un file di testo dal nome `pgpkey.eff` nella directory dove tieni PGP, e poi usa questa linea di comando (funziona sotto DOS, Unix, e anche su alcune macchine RISC):

```
pgp -ka pgpkey.eff pubring.pgp
```

Ovviamente, se il tuo keyring ha un altro nome, usa quello al posto di "pubring.pgp". Può darsi che tu debba usare una versione leggermente diversa del comando, o specificare tutto il percorso di PGP; se hai problemi, consulta la documentazione di PGP o chiedi aiuto al tuo amministratore di sistema.

Se usi MacPGP, scegli "Add Key" dal menu "Key", e specifica `pgpkey.eff` come file da cui prendere la chiave, e `pubring.pgp` (o il nome del tuo keyring) come nome del file in cui aggiungerla.

Per imparare a cifrare i messaggi, leggi la documentazione di PGP, e ricorda che devi fare in modo che il risultato sia un file ASCII (ASCII-armoured, nella terminologia di PGP), se vuoi spedirlo come messaggio di posta elettronica. I messaggi cifrati con PGP sono normalmente dei file binari, e vengono danneggiati se si tenta di spedirli così come sono.

NOTA: PER FAVORE, RIPETI IL TUO INDIRIZZO E-MAIL **ALL'INTERNO** DEL MESSAGGIO CIFRATO quando ci spedisce della posta con questo metodo. Inoltre, scrivilo anche nel testo in chiaro, immediatamente prima del testo in cifra. In caso contrario, non potremo avvertirti se succede qualcosa all'header del messaggio originale e/o incontriamo dei problemi nel decifrarlo.

Ecco la chiave vera e propria:

```
-----BEGIN PGP PUBLIC KEY BLOCK-----  
Version: 2.6
```

```
mQCPay7Q1NwAAEEAKMNCpEGP2868gPmT+5ILWveARJEFRQius+CP8hHG331YAyw
beLml1nFUNLEKBKS1X9gyNL7/KKZXCaK1hbfaB7jC0f6KyK68dOeMR1jkw73NqC
i6/U9RqMBDGzzMz5dnDoqz9s5f33xrYZC+qwTKmGyh0mcFaCzJ21/+6ZWS/tABEB
AAG0LEVsZWN0cm9uaWMgRnJvbnRpZXIgm91bmRhdGlvbiA8ZWZmQGVMZi5vcmc+
iQCVAwUQLtCV1jZAgYw09MRxAQHRLwP8CrE03giPMN0JVMR7aRxn/XF9sQp9GtJ
mOZFxyvZnkyvW1hM2oMxRVmShWlewg0uphUsB2ayiACYgUhIK36mr7bDpSTqGR7r
J+VT+tVz802Q4GgdXUaVKnFb4bbZ9+xREXblDv5GgAjtqq9cdxxan+KeoqIEQlw9
iIKOzYGfAF+JAJMDBRAu0JVmnBx/7plZL+0BAQzQA/DyX64lOrLNvn0xDSFFMGVg
EueZjn1pGm0CBUGctzAHjRlrAeUUReh0JJTOaVcm6lnPZHgmZjFzzmeQbfpHd+6k
OkV2Yx1fouDJR8ewOMVE+VauC9Xe1YA4/VkAxVjRmlNUs+nyDNaqVwhdkOgalQGO
57UtUMy9mrFLNJW/eLW0JUVGRiA8ZWZmQHdlbGwuY29tLCBlZmZAd2VsbC5zZi5j
YS51cz60HkVGRiA8NzY3MTEuMzE3QGNvbXB1c2VydUuY29tPrQYRUZGIDwxOjEw
OS8xMTA4QEZpZG9OZXQ+tBlFRkYgPDE5OjEyMDIvMTAxQFdpC2hOZXQ+tBlFRkYg
PDM2OToxMDExLzJASW5kcmFOZXQ+tBhFRkYgPDE4MToxOTMvMUBTdG9ybU5ldD60
IERpc2NhcmQgb2xkZXIga2V5IC0gaXQncyByZXZva2Vk
=2A8+
-----END PGP PUBLIC KEY BLOCK-----
```

[Ultima nota: attenzione a non spezzare le righe di testo che formano la chiave!]

Appendice C: INFORMAZIONI SU LIBER LIBER

Liber Liber è una associazione culturale senza fini di lucro, che ha come obiettivo la promozione di ogni espressione artistica e intellettuale. In particolare si propone di avvicinare la cultura umanistica a quella scientifica, favorendo l'utilizzazione consapevole delle tecnologie informatiche in campo umanistico.

Il principale impegno di Liber Liber è il **progetto Manuzio** (intestato al noto editore veneziano che nel Cinquecento perfezionò le tecniche di stampa inventate da Gutenberg). Il progetto cerca di concretizzare un nobile ideale: la cultura a disposizione di tutti.

Come? Libri, tesi, articoli, racconti e qualsiasi altro documento memorizzabile su computer disponibile sempre, in tutto il mondo, E A COSTO ZERO grazie ad una biblioteca telematica raggiungibile via Internet. Con un semplice modem, quindi, o tramite floppy disk (pagando solo le spese di supporto e di spedizione), già oggi si può accedere a numerosi titoli, dalla "Lettera sulla felicità (a Meneceo)" di Epicuro, a "Il turno" di Luigi Pirandello.

Un libro in edizione elettronica non è e non vuole essere un concorrente agli amati libri in carta, ma consente enormi risparmi nell'archiviazione dei volumi (su un hard disk di medie capacità trovano spazio migliaia di libri elettronici), risolve il problema della deperibilità della carta, consente ricerche linguistiche altrimenti impensabili, migliora la qualità della vita dei non vedenti (che possono usare display braille o sintetizzatori vocali) e di alcune categorie di handicappati che non possono sfogliare un libro tradizionale. Un raro manoscritto, poi, anche se privato del fascino originale, in edizione elettronica è davvero accessibile a tutti, senza costose e lunghe ricerche.

Liber Liber distribuisce gratuitamente i propri libri elettronici, la loro realizzazione, però, ha dei costi, talvolta molto elevati. Se questo "libro elettronico" è stato di tuo gradimento, aiutaci a portare avanti il progetto Manuzio: iscriviti a Liber Liber oppure invia una donazione in una di queste modalità:

- assegno bancario
- vaglia postale
- versamento su conto corrente postale n.: 73225005

Il tutto intestato a:

Liber Liber
via Cina, 40
00144 Roma
Italia
Tel. 06/52.20.05.05
e-mail: liber.liber@mclink.it
<http://www.liberliber.it>

Nella causale del vaglia o del conto corrente postale, o nella lettera di accompagnamento dell'assegno, scrivi: "donazione a favore del progetto Manuzio", oppure "iscrizione a Liber Liber".

Nel caso dell'iscrizione, per favore compila e spedisce anche quanto segue:

Il sottoscritto <cognome> <nome>, domiciliato in <via, numero civico, C.A.P. (codice di avviamento postale)>, città, provincia, stato, prefisso telefonico, telefono> desidera divenire socio di Liber Liber.

L'iscrizione costa 50.000 lire (30.000 lire per gli studenti) e dura 12 mesi; non comporta nessun reale vantaggio pratico; si contribuisce semplicemente a mantenere attivo il progetto Manuzio e si riceve la

newsletter *l'arAldo* (attenzione: non una rivista, ma poco più di un foglio, anche se realizzato con molto impegno).

Liber Liber non gode di sovvenzioni statali, le donazioni sono l'unica fonte di sostentamento per il progetto Manuzio!

Tutti i libri elettronici di Liber Liber si possono prelevare gratuitamente presso:

<http://www.liberliber.it>

Chi non ha modem, o non ha accesso a Internet, può richiedere l'invio dei libri elettronici su floppy disk, spedendo 10.000 lire a titolo di rimborso spese.

Contattaci per avere ulteriori informazioni (nel caso ci scrivessi, ti saremmo grati se allegassi un francobollo per la risposta).

AGGIORNAMENTO N. 1, MARZO 1994

A1.1. BENVENUTO!

La "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" non ha mai inteso essere la guida definitiva su ogni aspetto di Internet. Per una semplice ragione: la Rete sta crescendo così rapidamente che qualsiasi libro che tentasse di elencare tutte le sue risorse avrebbe bisogno di essere aggiornato il giorno stesso della sua pubblicazione. Ma, cosa ancora più importante, una tale guida sarebbe talmente lunga che un principiante potrebbe facilmente perdersi tentando di imparare i fondamenti per collegarsi ad Internet.

Ecco il perché degli aggiornamenti (update). Ogni mese essi tratteranno argomenti non sufficientemente, o per nulla, spiegati nella guida originale -- argomenti che, man mano che ti senti più a tuo agio come net.surfer, sicuramente desidererai conoscere meglio. E dato che Internet continua a crescere in maniera esponenziale, gli aggiornamenti (update) riportano notizie riguardanti nuove risorse e nuovi strumenti.

Sarà gradito ogni tuo commento e suggerimento -- un ringraziamento va a coloro che hanno già scritto. Se c'è un particolare argomento che vorresti vedere trattato -- o sul quale vorresti scrivere tu stesso -- mandami due righe. E se ti imbatti in un nuovo servizio che credi sia eccezionale ed altri dovrebbero conoscere, fallo conoscere anche a me!

Adam Gaffin
adamg@world.std.com.

A1.2. LYNX -- WORLD-WIDE WEB PER TUTTI

Se hai gironzolato nella Rete di recente, di certo hai sentito parlare di World-Wide Web (WWW, la "ragnatela globale"). Sembra che si parli dappertutto dei nuovi eleganti servizi che vi si trovano -- tutti impacchettati in una bella e facile interfaccia chiamata Mosaic.

Finora, però, c'era un problema. Collegandosi alla Rete tramite un fornitore di accesso pubblico, non si può accedere a nulla di tutto ciò. Tutta questa grafica fantastica e questi documenti richiedono una grande parte della potenza della Rete, il che significa che il Web era finora limitato alle persone collegate direttamente ad Internet, o a coloro che avevano la voglia ed i soldi per mettere a punto connessioni conosciute come SLIP o PPP. Sì, si può scartabellare nel Web attraverso una connessione standard con un modem (facendo telnet su info.cern.ch), ma l'interfaccia di base è brutta e sgraziata, e non ti dà accesso a nessuna immagine online.

Ma niente paura! Michael Grobe, Lou Montulli e Charles Rezac dell'Università del Kansas sono giunti a fagiolo. Hanno creato una interfaccia a caratteri per la Web, chiamata Lynx, che è facile da usare e ti dà anche un veloce accesso a tutte le immagini disponibili. Sotto certi aspetti ti ricorderà il gopher; ed infatti puoi usarlo per collegarti ai server gopher. Ma il World-Wide Web ha un modo unico di presentare le informazioni. E dato che c'è un crescente numero di risorse esclusivamente sul Web, dalle liste dei beni immobiliari ai messaggi sulle spedizioni a scopo di studio nel Belize, alla descrizione di scavi archeologici nell'Egeo, vale decisamente la pena di imparare a muoverti in questa ragnatela.

Come con gopher, probabilmente il miglior modo per imparare ad usare Lynx è quello di tuffarcisi subito dentro. Sulla linea di comando del tuo host system scrivi:

```
lynx
```

e premi `invio`. Se sei fortunato il tuo system administrator avrà già installato Lynx e quindi potrai vedere qualcosa di simile a questo:

```
-----  
                GENERAL OVERVIEW OF THE WEB [IMAGE]  
  
There is no "top" to the World-Wide Web. You can look at it from many  
points of view. Here are some places to start.  
  
[IMAGE] by Subject  
    The Virtual Library organises information by subject matter.  
  
List of servers  
    All registered HTTP servers by country  
  
by Service Type  
    The Web includes data accessible by many other protocols. The  
    lists by access protocol may help if you know what kind of  
    service you are looking for.  
  
If you find a useful starting point for you personally, you can  
configure your WWW browser to start there by default.  
  
-- press space for more, use arrow keys to move, '?' for help, 'q' to quit  
Arrow keys: Up and Down to move. Right to follow a link; Left to go back.  
H)elp O)ptions P)rint G)o M)ain screen Q)uit /=search [delete]=history list  
-----
```

Se non succede niente, chiedi al tuo system administrator di procurarsi Lynx (digli che è disponibile tramite FTP anonimo presso `ftp2.cc.ukans.edu` nella directory `pub/lynx`). Finché non lo fa, puoi provare lynx facendo telnet ad uno dei seguenti indirizzi:

```
ukanaix.cc.ukans.edu  
www.twi.tudelft.nl  
millbrook.lib.rmit.edu.au
```

Per il primo indirizzo, in Kansas, fai il login come: `www`. Per gli altri due, fai il login come: `lynx`. Il sito in Kansas è predisposto più per dimostrare il software che come servizio Lynx pubblico per un lavoro massiccio, quindi vacci piano!

Come puoi vedere qui sopra, il Web non ha dei veri e propri menu, almeno non come quelli del Gopher. Invece che di menu, il sistema è composto di documenti o "pagine". Se stai usando un terminale VT100 od emulatori simili ed un monitor a colori, la schermata precedente presenterà alcune parole colorate in maniera diversa dalle altre. Queste parole (per esempio [IMAGE]) sono conosciute come "hyperlink" (collegamenti ipertestuali). Muovendo il cursore sopra una di queste e premendo `invio`, accedi ad una nuova pagina -- che può trovarsi in un diverso computer in qualsiasi altro posto del mondo. Pensa a questo sistema come ad un'enciclopedia che ti permette di sfogliare molto velocemente le pagine quando qualcosa che stai leggendo ti fa venir voglia di consultare una voce correlata. Questa è forse la più grande differenza tra il gopher e la Web.

La pagina dell'esempio precedente ha tre hyperlink principali:

```
[IMAGE] by Subject  
List of servers  
by Service Type
```

Il primo contiene una lista di varie risorse del Web in tutto il mondo, catalogate per argomento. Il secondo le elenca per continente, nazione e città. L'ultimo ti permette di curiosare tra i servizi non-Web, come il nostro amico gopher ed i WAIS, Wide-Area Information Servers (in pratica, puoi trascorrere tutta

la tua vita-Internet all'interno del Web; non solo questo ti permette di collegarti al gopher, ai siti FTP e simili, ma puoi anche usarlo per leggere o rispondere ai messaggi Usenet).

Muovi il cursore, premi `invio`, e guarda dove vai a finire. I mezzi per "navigare" sono i tasti-freccia. I tasti con la freccia in su ed in giù ti fanno spostare tra i vari link evidenziati. La freccia a destra equivale ad `invio` -- ti porta nel servizio evidenziato. La freccia a sinistra equivale al tasto "u" del gopher -- ti riporta nel documento precedente.

Esistono ulteriori comandi per la navigazione che si riveleranno comodi in un sistema ipertestuale (senza di loro ci si perderebbe presto). Il primo tasto è il backspace o tasto "delete". Premendolo apparirà una lista di link (collegamenti) che hai fatto durante la sessione corrente; puoi sceglierne uno se vuoi tornare indietro ad un particolare punto. Premendo 'm' torni indietro alla "main page", cioè alla prima pagina dalla quale inizia Lynx.

A1.2.1 PRELEVARE LE IMMAGINI

Giocando un po' con Lynx, noterai che alcune pagine hanno delle voci che appaiono così: [IMAGE]. Se porti il cursore sopra una di queste e premi `invio`, vedrai uno di due possibili messaggi. Il primo messaggio dice che il "client" non può visualizzare un'immagine ISMAP. In questo caso non puoi fare altro che premere la freccia a sinistra e tornare alla pagina precedente; Lynx per ora non può gestire questo particolare sistema per visualizzare le immagini.

L'altro messaggio può sembrare scoraggiante: "This file cannot be displayed on this terminal. D)ownload or C)ancel." ("Il file non può essere visualizzato su questo terminale. D)ownload o C)ancella."). Questa è invece una buona notizia perché indica che l'immagine può essere prelevata. Se premi "d", ti verrà chiesto se vuoi salvare l'immagine sul tuo host system, o se vuoi usare ZMODEM per farne il download direttamente sul tuo computer. Se stai usando un programma di comunicazione che usa ZMODEM, selezionando la seconda scelta avrà immediatamente inizio il processo di trasferimento. Il nome del file sarà sempre simile a questo: L23015.HTM. In ogni caso, comunque, i file conterranno immagini GIF, occasionalmente immagini JPEG e, raramente, immagini TIFF. Ovviamente dovrai avere un visualizzatore di immagini GIF/JPEG sul tuo computer per poterle vedere. Se il tuo programma di comunicazione non usa ZMODEM, salva l'immagine nel tuo host system. E' interessante notare che, quando fai ciò, il nome del file che ricevi è più descrittivo; per esempio, invece di L23015.HTM potrai ricevere un file che si chiama OLDBONES.GIF. In ogni caso, al termine del trasferimento del file, premi il tasto con la freccia a sinistra per tornare indietro alla pagina precedente. Prima dell'inizio del trasferimento, viene visualizzato un messaggio indicante la dimensione del file -- informazione molto utile se utilizzi un modem relativamente lento.

Una funzione legata al download è la ricezione di una copia di un documento. Per fare questo, premi "p" su un documento. Accederai ad un menu che ti permetterà di scegliere come riceverlo, comprese le possibilità di riceverlo tramite e-mail o salvarlo in un file nella home directory nel tuo host system.

A1.2.2 GLI INDIRIZZI

Una caratteristica che Lynx ha a differenza di gopher è la possibilità di accedere direttamente ad un servizio scrivendo il suo indirizzo. Puoi fare questo premendo "g" in qualsiasi punto in Lynx. Qui ti imbattevi in quel caos che si chiama Universal Resource Locator (URL). L'idea che sta dietro alle URL è buona: creare un sistema universale per accedere alle informazioni in Internet, a prescindere dal fatto che si tratti di singoli file, di un sito FTP anonimo, di un intero server gopher o di un'immagine della Web. Sfortunatamente, questo significa che in WWW dovrai abituarti a vedere, e scrivere, cose di questo genere:

<http://www.germany.eu.net/books/bdgtti/bdgtti.html>

(che è in realtà l'indirizzo Web per una versione della Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation). Ack! L'"http" indica che hai a che fare con una risorsa WWW -- infatti HTTP sta per "HyperText Transport Protocol", il modo particolare in cui il Web trasferisce le informazioni in tutto il mondo. Altri prefissi che puoi usare sono "gopher" (per accedere a gopher), "ftp" (per accedere ad un particolare sito FTP) e "file" (per prelevare uno specifico file). Questi prefissi devono essere sempre seguiti da "://" e dal nome della risorsa che stai cercando di raggiungere. Nell'esempio precedente, nota come l'ultima voce termini in ".html". Questa sigla sta per "HyperText Markup Language", che è il codice usato per creare dei collegamenti ipertestuali. Troverai spesso sul Web indirizzi che terminano in questo modo, perché questi sono puntatori alla "main page" per particolari risorse. Se tenti di raggiungere un servizio che non ha la "main page" in formato HTML (ad esempio un gopher), devi terminare l'indirizzo con "/", per esempio:

```
gopher://gopher.eff.org/
```

Fortunatamente, in molti casi, devi scrivere nomi così lunghi solamente una volta. Ricorda che per richiamarli basta premere il tasto backspace o delete; vedrai così la lista dei collegamenti ipertestuali dei servizi ai quali hai avuto accesso nel corso di una specifica sessione. Puoi anche crearti una lista di "segnalibri" per velocizzare l'accesso ad un particolare servizio in futuro. Per aggiungere una pagina alla tua lista, premi "a" finché sei su quella pagina. Per vedere la lista dei tuoi segnalibri, premi "v". Potrai collegarti a qualsiasi servizio presente nella lista muovendo il cursore sopra i nomi evidenziati e premendo invio.

Una cosa che WWW non ha ancora è un equivalente della funzione Veronica del gopher. Finché le cose rimangono così, il modo migliore per cercare una particolare risorsa è di tenersi aggiornati con la posta nei più importanti newsgroup Usenet (vedi il paragrafo "Per saperne di più") e i servizi Web (vedi il paragrafo che segue).

A1.2.3 ALCUNI SERVER WWW INTERESSANTI

Quando usi il comando "g", fai precedere tutti i seguenti indirizzi di siti dal prefisso:

```
http://
```

GENERALI

```
www.ncsa.uiuc.edu/SDG/Software/Mosaic/Docs/whats-new.html
```

Contiene la lista ed i dettagli dei nuovi servizi Web e di Internet. Un'eccellente risorsa per rimanere al passo con il Web.

```
sunsite.unc.edu/expo.ticket_office.html
```

Una fiera mondiale virtuale che ti permette di fare un giro tra gli stand di espositori di tutto il mondo e, alla fine della giornata, un salto su un bus navetta computerizzato per una gita al ristorante ufficiale della mostra.

```
141.214.4.176/uwi/reviews.html
```

Cerca qui "What's Hot and Cool", gli argomenti "caldi" e quelli interessanti sul Web.

```
www.cen.uiuc.edu/
```

Il College of Engineering dell'Università dell'Illinois, a Champaign-Urbana; vi sono mantenute numerose guide ad Internet.

AMBIENTE

```
www.econet.apc.org/lcv/scorecard.html
```

Guarda come il tuo parlamentare è stato classificato dalla League of Conservation Voters.

seawifs.gsfc.nasa.gov/JASON/JASON.html

Contiene i risultati ottenuti da un gruppo di scienziati e studenti in una spedizione di ricerca nel Belize per studiare il ciclo della pioggia.

BENI IMMOBILI

www.gems.com/realestate/

Lista delle proprietà fondiariae in diverse città degli Stati Uniti.

DINOSAURI

www.hcc.hawaii.edu/dinos/dinos1.html

Guarda qui per vedere immagini di scheletri di dinosauri.

GIORNALI

www.service.com/PAW/masthead.html

Il settimanale The Palo Alto, in California, rende disponibili copie dei suoi articoli a questo indirizzo.

LEGGE

www.law.cornell.edu/lii.table.html

L'istituto per le informazioni legali della Cornell University fornisce vari documenti legali, da informazioni su specifici argomenti legislativi a copie di sentenze della Corte Suprema degli Stati Uniti.

LEGO

legowww.itek.norut.no/catalog/index.html

Sì! E' proprio un insieme di documenti ed immagini sui famosi mattoncini di plastica ad incastro.

MOVIES

www.cm.cf.ac.uk/Movies/moviewquery.html

Puoi cercarvi le filmografie di particolari attori o registi.

NUOVA ZELANDA

www.cs.cmu.edu:8001/Web/People/mjw/NZ/MainPaige.html

Il tuo personale giro guidato della Nuova Zelanda, completo di immagini delle sue città, panorami ed abitanti.

SLOVENIA

www.ijs.si/slo.html

Per saperne di più sull'ex repubblica iugoslava, in testi ed immagini.

SPAZIO

sspp.gsfc.nasa.gov/

Guarda qui per avere informazioni sugli sconti per i voli spaziali dalla NASA, come il "Get Away Special": solo \$27,000 per lanciare un involucro pesante 90 libbre con lo Space Shuttle.

A1.2.4 I COMANDI DI LYNX

Freccia giù

Evidenzia l'argomento successivo

Freccia su

Va all'argomento evidenziato precedentemente

Freccia destra	Equivale a premere il tasto <code>invio</code>
Freccia sinistra	Torna indietro al precedente argomento
+	Passa alla pagina successiva
-	Passa alla pagina precedente
? oppure h	Help, aiuto
a	Aggiunge la pagina corrente all'archivio dei segnalibri
c	Manda un commento a chi ha creato il documento
d	Preleva il documento che è visualizzato sullo schermo (download)
g	Va alla risorsa specificata (della quale si dovrà fornire l'indirizzo)
m	Ritorna alla schermata principale (main page)
o	Imposta le opzioni personali (per esempio, il tuo indirizzo e-mail)
p	Stampa, Salva o preleva un documento
v	Visualizza il tuo archivio di segnalibri
z	Interrompe il trasferimento di un'immagine o di un documento
backspace	Visualizza i "link" che hai generato nella sessione corrente
delete	Equivale a BackSpace
=	Fornisce informazioni riguardo l'indirizzo del file o link corrente

A1.2.5 QUANDO QUALCOSA NON VA

- *Provi a collegarti a un sito, ma ricevi un messaggio di errore come "The requested URL was not found on this server."*
Controlla di aver scritto correttamente l'indirizzo del sito. Negli indirizzi WWW è significativa la differenza tra maiuscole e minuscole, e questo può causare simili problemi. Premi il tasto "freccia sinistra", quindi "g" e prova a riscrivere l'indirizzo.
- *Provi ad usare il comando "g" per collegarti a un nuovo sito, ma non succede nulla.*
Lynx sembra non permetterti di andare in altri siti partendo da pagine di errore e da certe altre pagine. Se ciò accade, premi il tasto "freccia sinistra", quindi prova ancora.

A1.2.6 PER SAPERNE DI PIU'

Una volta al mese, Thomas Boutell, invia una WWW FAQ (cioè risponde alle domande proposte frequentemente sul World-Wide Web) nei newsgroup Usenet `news.answers` e `comp.infosystem.www`.

Puoi procurartene una copia anche via FTP (o ncftp) all'indirizzo `rtfm.mit.edu`. Cerca nella directory `pub/usenet/news.answers/www` un file chiamato `faq`.

A1.3. I SERVIZI DEL MESE

Adam Curry, un video jockey di MTV (Music Television), ha apparentemente smesso di aggiornare il suo gopher sui divi del rock, ma solo per dare il suo apporto ad un server simile nella WWW, raggiungibile presso: <http://mtv.com/>

FTP

Per connetterti a questi siti usa la seguente sintassi:

```
ftp nome.del.sito
oppure
ncftp nome.del.sito
```

GOPHER

Per connetterti a questi siti usa la seguente sintassi:

`gopher nome.del.sito`

AFFARI IN RETE

`netcom.com`

Cerca nella directory pub/GUIDES la lista Internet.Mall di Dave Taylor delle ditte che ora fanno pubblicità e vendono su Internet.

AMBIENTE

`minerva.forestry.umn.edu`

La biblioteca dell'Università del Minnesota mantiene una estesa bibliografia di documenti relativi alla cura e alla conservazione delle foreste, partendo da consigli su come mantenere un sentiero in un bosco fino alla conservazione degli alberi nelle foreste urbane. Contiene inoltre una bibliografia sugli artropodi vampiri.

ARTE

`gopher.cs.ttu.edu`

Chi è "vecchio" abbastanza da ricordarsi gli anni '70 probabilmente ancora si meraviglia ripensando a coloro che a quel tempo riuscivano a creare immagini di Snoopy o di donne nude usando solo i caratteri ASCII, una tastiera, una stampante ed un mini-computer da 70.000 dollari. Oggi, chiunque abbia un XT ed un programma economico di grafica può tirar fuori immagini complesse e piene di colori. Ma la vecchia scuola di computer grafica è ancora viva! Basta chiedere ad Abdul Malik della Texas Technical University, che ha messo insieme una biblioteca con decine di immagini fatte interamente con i caratteri della tastiera. Non sappiamo a cosa possano servirti immagini ASCII di Toucan Sam o di un peso di 16 tonnellate, ma se le vuoi, questo è il gopher per te. Dopo la connessione, seleziona "Art and images" e quindi "ClipArt/ASCII." Questo sito contiene altre numerose immagini artistiche che puoi prelevare.

AGGIORNAMENTO N. 2, APRILE 1994

A2.1. SOLO IL FAX, SIGNORA

Si, Internet è di gran lunga la più grande rete di computer esistente. Ma non tutti sono collegati, almeno per ora. Grazie ad alcuni pionieri di Internet, comunque, puoi estendere la portata di Internet a chi ancora si affida ai fax. Ci sono infatti dei servizi che prendono un tuo messaggio di posta elettronica e lo trasformano in un messaggio fax, trasmettendolo al numero di fax che specificherai (puoi persino mandare via fax delle immagini). Due di essi sono gratuiti, e per ora permettono solo di spedire fax, e neanche dappertutto. L'altro è un servizio commerciale che afferma di permettere la spedizione di un fax praticamente ovunque e ha escogitato un sistema per consentire la ricezione dell'immagine di un fax via Internet.

A2.1.1 TPC - THE PHONE COMPANY

Nel 1993 Carl Malamud, fondatore dell'Internet Multicasting Service (che oggi fornisce servizi che vanno da un talk-show di mezz'ora trasmesso su Internet fino ad un database di brevetti ed informazioni sulla SEC) e Marshall Rose, un consulente informatico, hanno creato un meccanismo per la traduzione di messaggi di posta elettronica Internet in fax. Oggi puoi raggiungere molte aree metropolitane in USA, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Corea, Portogallo, Nuova Zelanda e Regno Unito attraverso il loro servizio.

TPC si affida ad una serie di volontari, da singoli individui a grandi società, che hanno accettato di fornire servizi da-Internet-a-fax in una data area geografica. Tecnicamente, TPC è ancora un esperimento; uno dei punti chiave che Rose e Malamud stanno considerando per il lungo periodo è come far sì che il sistema si paghi da sé.

Mandare un fax via TPC è facile come mandare un messaggio di posta elettronica, a parte il fatto di dover capire quale indirizzo usare per un dato fax, cosa che dal di fuori sembra terribilmente bizzarra.

Per prima cosa ti converrà procurarti un elenco delle aree coperte da TPC, per vedere se la persona che vuoi contattare è in una delle aree servite. Mandi un messaggio a:

`tpc-coverage@town.hall.org`

(il contenuto non ha importanza; "send info" va benissimo). Riceverai in risposta una lista con le aree metropolitane attualmente servite. Se la persona che vuoi raggiungere è in una di queste aree, sei pronto per cominciare.

Almeno la prima volta, sarà utile avere un pezzo di carta a portata di mano. Scrivi il numero telefonico, completo di tutti i prefissi - compreso quello della nazione - del fax della persona da raggiungere. Per esempio, negli USA o in Canada questo avrebbe la forma 1-508-555-1212. **NON** includere i numeri che normalmente dovresti comporre per ottenere una linea internazionale (in Italia 00 N.d.T.). Leva i trattini in modo da ottenere, per esempio, 15085551212. Ora inverti, otterrai 2121555081. A questo punto inserisci un punto tra un numero e l'altro, e otterrai 2.1.2.1.5.5.5.0.8.1. Ora aggiungi `tpc.int`, e otterrai 2.1.2.1.5.5.5.0.8.1.tpc.int. A questo punto hai finito con la parte dell'indirizzo a destra del segno @!

La parte sinistra dell'indirizzo avrà questo aspetto: `remote-printer.John_Doe/5th_floor`. Questo è, in realtà, un modo furbo per far stampare una copertina per il tuo fax. Tutti gli indirizzi TPC iniziano con "remote-printer". La parte seguente, come puoi vedere, è il nome della persona che vuoi raggiungere. Dato che non sono ammessi spazi in un indirizzo Internet, separa sempre i nomi con un _.

Il fax server di TPC interpreta un / come un comando a spostarsi alla linea successiva sulla pagina di copertina.

Ora unisci tutto e otterrai:

```
remote-printer.John_Doe/5th_floor2.1.2.1.5.5.5.5.0.8.1.tpc.int.
```

Che roba! Però funziona! Ora componi il tuo messaggio di posta elettronica e spediscilo all'indirizzo che hai appena creato. Una volta che il fax sarà stato spedito, otterrai persino un messaggio di conferma via posta elettronica. Se hai degli indirizzi a cui conti di scrivere più di una volta, sarebbe assai sensato inserirli nel tuo address book di Pine o Elm.

A proposito di Pine, puoi usare la sua capacità di inoltrare allegati al messaggio per spedire grafici come parte del fax. Consulta il paragrafo "Per saperne di più" per informazioni su questa possibilità.

A2.1.2 IL SERVIZIO "CHICKEN" IN ONTARIO

La Digital Chicken (DC) di Toronto si definisce "un esperimento nelle comunicazioni con il governo e nel campo della stampa a distanza e della trasmissione internazionale di fax". Ciò significa che puoi usare il servizio per spedire fax a enti governativi, membri del parlamento, giornali, radio, TV e persino biblioteche pubbliche dell'Ontario.

Il sistema è più facile da usare di TPC, dato che non bisogna scrivere al contrario i numeri di fax. Robert Ryley, che regge le fila della DC (insieme alla Planet Communications and Computing), ha stabilito una serie di soprannomi per le persone e gli enti raggiungibili attraverso il suo sistema, sotto il dominio Internet della Chicken: chicken.planet.org. Se, per esempio, tu volessi spedire un fax al Capo della polizia metropolitana di Toronto, tale McCormack, dovresti mandare un messaggio di posta elettronica a mccormac@chicken.planet.org. Alla Digital Chicken, il tuo messaggio verrebbe convertito in un'immagine fax e spedito al fax del Capo della polizia. Non esiste però un modo di rispondere direttamente al fax, quindi includi il tuo telefono o l'indirizzo se vuoi una risposta.

Puoi ottenere un elenco completo degli enti, ecc. raggiungibili tramite la Digital Chicken scrivendo a Riley all'indirizzo riley@chicken.planet.org. Riley può anche fornirti istruzioni su come spedire grafici e altre immagini attraverso questo sistema.

A2.1.3 FAXINET - IL FAX COMMERCIALE

La AnyWhere Associates di Boston fornisce un servizio a pagamento denominato Faxinet, simile a quello di TPC. Due le differenze principali (a parte il fatto ovvio che devi pagare): il loro servizio copre molte più nazioni e città, ed affermano che chi dispone di un fax può riscriverti.

La società offre una tariffa individuale che costa \$20 per l'iscrizione e poi 75 cent. a pagina per la spedizione verso un fax negli USA. Le tariffe per le aziende partono da \$35 per l'iscrizione iniziale e successivi \$9,95 al mese, con un costo di 49 cent. a pagina per i fax spediti negli USA. In entrambi i casi, i costi sono più elevati per i fax spediti ad altre nazioni. La società offre anche dei servizi aggiuntivi, ad esempio, può acquisire tramite scanner la tua carta intestata e la tua firma, per utilizzarle in tutti i tuoi fax.

Come con la TPC, puoi anche spedire grafici o immagini. Per ulteriori informazioni, chiama il numero (617) 522-8102 negli USA o scrivi a sales@awa.com.

A2.1.4 QUANDO QUALCOSA NON VA

□ *Ottieni un messaggio di errore che ti dice che è stato impossibile trasmettere il tuo fax.*

Con TPC, ciò può significare due cose. Hai provato a spedire un fax ad un'area non raggiunta da TPC, oppure hai fatto uno sbaglio nel convertire il numero di fax in un indirizzo TPC. Verifica attentamente l'elenco delle aree raggiunte da TPC e l'indirizzo che hai creato.

A2.1.5 PER SAPERNE DI PIU'

TPC (che prende nome dal film del 1967 "The President's Analyst") cura una mailing list per la discussione del progetto. Per iscriverti, spedisce la tua richiesta a tpc-rp-request@aarnet.edu.au. Per ricevere informazioni più dettagliate su TPC, spedisce un messaggio a tpc-faq@town.hall.org.

A2.2. SCARICARE GLI ARTICOLI USENET

A2.2.1 DIRECTORY

Una delle caratteristiche migliori di molti siti Internet ad accesso pubblico è la loro capacità di memorizzare messaggi e file fino a quando sei pronto per recuperarli. Ma come fare per riceverli?

Le istruzioni che seguono danno per scontato che tu sia collegato ad un sito Unix ad accesso pubblico, che ti permette di accedere alle sue funzioni Unix (se usi `rn` o `nn` è molto probabile che tu sia collegato ad un tale sito). Per gli altri sistemi, per favore chiedi aiuto al tuo amministratore di sistema.

Alla base di quanto segue c'è il concetto di home directory. Quando ti colleghi al tuo sito ad accesso pubblico, vieni collegato alla home directory. Quando scarichi un file da un server FTP, Gopher o World-Wide Web, il file finirà in questa directory (dando per scontato che tu non abbia cambiato directory per qualche ragione). Come su un sistema MS-DOS o Unix, puoi creare delle sottodirectory partendo da questa home directory (se sei abituato al Macintosh, pensa a questa operazione come alla creazione di una cartella all'interno di un'altra cartella). Di fatto, molti sistemi creano automaticamente una directory chiamata Mail, che è quella in cui troverai i messaggi se premi il tasto sbagliato al momento di uscire da un programma di mail come `elm`. Se usi un "lettore" Usenet come `rn`, troverai un'altra directory chiamata News. Ricevere un file dal tuo sito ad accesso pubblico al tuo computer richiede due passi. Il primo è quello di ricevere innanzitutto il file in una delle tue directory (ad esempio, usando FTP). Poi c'è il trasferimento vero e proprio dal sistema host al tuo computer. Questo mese vedremo in dettaglio come farlo per Usenet. Il mese prossimo vedremo come si fa per l'e-mail e per i file dei sistemi remoti (i principi di base sono comunque gli stessi).

A2.2.2. SALVARE GLI ARTICOLI

Supponiamo che ci sia un articolo Usenet che vuoi salvare sul tuo computer di casa. Esistono un paio di modi per farlo. Uno è quello di usare il buffer di lettura o la funzione di cattura delle schermate (screen capture) del tuo programma di comunicazioni per catturare il testo mentre scorre sul video. Questo metodo va bene se vuoi salvare solo uno o due articoli.

Cosa fare, però, se gli articoli che vuoi scaricare sono molti, o se vuoi memorizzarli temporaneamente in linea prima di riceverli? Sarebbe una cosa intelligente salvarli tutti in un file da scaricare successivamente (nota per gli utenti MS-DOS: assicuratevi di dare al file un nome che il vostro computer possa riconoscere, ad esempio `manuale.txt`, e non uno che non potrebbe gestire, come `computer.manuale.txt`).

Per fare ciò in `rn`, premi la `s` minuscola mentre sei nell'articolo. Ti verrà proposto un nome di file sotto il quale salvare l'articolo. Puoi usarlo o digitare un altro nome. Premi poi `invio`, e ti verrà chiesto se vuoi

salvare l'articolo "in mailbox format" (nel formato mailbox). Premere `y` o `n` fa poca differenza a meno che, per qualche ragione, tu voglia rivedere successivamente l'articolo rimanendo all'interno di `elm` o di qualche altro programma di mail. L'articolo sarà quindi salvato in un file nella tua directory `News`. Per salvare un altro articolo ripeti il procedimento, usando lo stesso nome di file. L'articolo sarà aggiunto alla fine del file che avevi creato.

Per farlo in `nn`, premi una `S` maiuscola mentre sei nell'articolo. Otterrai qualcosa di simile:

```
Save on (+~|) +alt/internet/services
```

Se premi `invio` un paio di volte, il file verrà salvato. Fai attenzione ai caratteri `/`. Questi significano che di fatto, in aggiunta al file, creerai una serie di sottodirectory Unix (nell'esempio sopra riportato, creeresti un percorso di directory chiamato `alt/internet` nel quale verrebbe salvato il file di nome `services`. Ciò può risultare davvero fastidioso! Invece, premi `backspace` fino a cancellare quanto puoi e scrivi il nome che vuoi dare al file. Poi premi `invio` un paio di volte e il file verrà salvato nella tua home directory.

Ripeti il procedimento per tutti gli altri articoli.

A2.2.3 RICEVERE GLI ARTICOLI

Come fare, a questo punto, per ricevere il tutto sul tuo computer? Per prima cosa dovrai dire al tuo sistema host di trasferire il file o, come si dice, di farne il download. Se il tuo programma di comunicazioni dispone di Zmodem, non dovrai fare altro: il trasferimento inizierà automaticamente. Se invece usi altri protocolli come Xmodem, Ymodem o Kermit, dovrai dire al tuo computer di prepararsi a ricevere un file. Per iniziare un trasferimento in Zmodem in Unix scrivi

```
sz nomefile
```

dove "nomefile" è il file che vuoi, e premi `invio`. Con Zmodem (e anche batch-Ymodem), è possibile far partire una serie di trasferimenti in una sola operazione indicando una serie di nomi di file dopo "sz" (per esempio `sz file1 file2`) o usando i caratteri jolly di Unix (che sono molto simili a quelli di MS-DOS; per esempio, `sz man*` ti farebbe ricevere `manuale1`, `manuale2` e `manoman.txt`).

Se usi Ymodem, il comando da dare è invece

```
sz -k nomefile
```

mentre se usi X-modem devi scrivere

```
sx nomefile
```

Nota che con X-modem è necessario dare un comando `sx` per ogni file da trasferire.

Per quanto riguarda gli utenti `rn`, devono ricordare che i file da loro creati vengono memorizzati nella loro directory `News`. Ciò significa che per riceverli bisogna digitare qualcosa di simile:

```
sz News/filename
```

Diversamente si otterrebbe un messaggio di errore.

A2.2.4 ASCII, E RICEVEREMO TUTTI

E' stato facile, vero? Oddio, può essere più complicato di così. I computer Unix, MS-DOS e Macintosh gestiscono la fine delle linee di testo in modo diverso. Ciò significa che quando scarichi un file di testo (come una collezione di articoli di Usenet), questo potrebbe avere un aspetto ben strano sul tuo

computer, fino ad essere quasi illeggibile. Ci sono un paio di modi per affrontare la situazione. Uno è quello di usare un "flag" ASCII dopo sz (o sx o sz -k). Con un po' di fortuna il tuo sito ad accesso pubblico sarà in grado di capire che hai bisogno che i fine linea vengano tradotti. Il comando sarà simile a questo:

```
sz -a nomefile
```

oppure

```
sz -ka nomefile
```

ecc.

Se otterrai nonostante tutto risultati strani, la maggioranza dei sistemi Unix dispongono di un programma traduttore in grado di inserire i fine linea corretti. Digitando

```
unix2dos file.txt file.txt
```

otterrai la conversione di file.txt un un file MS-DOS valido. Esiste un programma simile per Macintosh, chiamato unix2mac.

A2.2.5 QUANDO QUALCOSA NON VA

□ *Non succede nulla oppure il tuo schermo si riempie di caratteri incomprensibili quando provi a scaricare un file con Zmodem.*

Sfortunatamente, trasferire i file con modem ad alta velocità può talvolta dare problemi. Effettuare una diagnosi e risolvere il malfunzionamento spesso significa dover modificare le impostazioni del sistema da parte tua (per esempio, se il tuo modem supporta il cosiddetto "handshake" hardware, ma il tuo programma di comunicazioni è predisposto per "handshake" software), da parte del sito ad accesso pubblico (usando flag diversi), o da parte di entrambi. La cosa migliore quando si hanno problemi è spedire una e-mail all'amministratore del sistema oppure mandare un messaggio nel newsgroup "general" o "help" del tuo sito, se ne esiste uno. Se hai un problema, è probabile che qualcun altro l'abbia già affrontato e possa aiutarti. Ricordati di specificare il tipo di modem che stai usando e la velocità di collegamento.

A2.3. ARCHIE E VERONICA INCONTRANO WEB

A2.3.1 FARE RICERCHE PASSANDO PER LA SVIZZERA

Non era appena un mese fa che la tua fedele guida "Guida a Internet" ti diceva che non esistevano meccanismi di ricerca nello stile di Archie o di Veronica sulla WWW?

Ebbene, anche se non esiste ancora un sistema standard (come Veronica per Gopher) per fare ricerche su World-Wide Web, ci sono alcuni servizi sperimentali di ricerca che possono aiutarti a trovare le cose. Vale la pena inserire almeno uno di essi nel tuo elenco di segnalibri Web (vedi l'aggiornamento numero 1).

Uno dei più facili da usare è gestito dal Centre Universitarie d'Informatique dell'Università di Ginevra. Collegati, via Lynx o Mosaic, a

```
http://cui_www.unige.ch/w3catalog
```

Non appena otterrai la schermata introduttiva, premi il tasto della s minuscola e ti verrà richiesta una parola chiave. Digita la parola o l'argomento che stai cercando e premi `invio`. Se la ricerca andrà a buon fine, otterrai una schermata Web standard con tutti i risultati.

A2.3.2 FARE RICERCHE PASSANDO PER IL TEXAS

Anche la Microelectronics and Computer Technology Corp. gestisce un servizio sperimentale per effettuare ricerche. Ti offre una maggiore varietà di scelta (oltre che nelle risorse Web, puoi anche fare ricerche in Gopher), ma è più difficile da usare con Lynx (gli utenti di Mosaic non dovrebbero avere problemi, grazie al fatto che possono fare click sulle opzioni con il mouse). Lo troverai presso:

`http://galaxy.einet.net/`

Una volta arrivato lì, scorri una pagina o due. Alla fine troverai un modulo per le ricerche. Non premere il bottone "Search" subito dopo aver digitato la parola che cerchi! Per prima cosa scendi di un'altra pagina e di al sistema dove vuoi effettuare la ricerca (ovunque, solo sul Web, solo in Gopher ecc.). Puoi anche specificare quanti riscontri vuoi vedere per ogni ricerca. A questo punto, torna alla linea dove hai indicato la parola chiave e usa la freccia in giù (o il mouse) per raggiungere "Search". Premi `invio` e otterrai una pagina Web con i risultati della ricerca.

A2.4. I SERVIZI DEL MESE

L'Ufficio Federale del Censimento USA (U.S. Census Bureau) è andato in linea alla grande lo scorso mese, lanciando simultaneamente i server World-Wide Web, Gopher e FTP, con i rispettivi indirizzi `www.census.gov`; `gopher.census.gov`; e `ftp.census.gov`. Vi troverai ogni sorta di comunicati stampa e di estratti dei rapporti del Census. Non vi troverai, invece, i numeri dettagliati del censimento del 1990. Comunque, con Web e Gopher ti potrai collegare ad altri siti che offrono questo tipo di informazioni.

A2.4.1 GOPHER

MARYLAND

`seymour.md.gov`

Cerca alla voce "Maryland State Information" per una serie di informazioni governative, dai programmi delle TV pubbliche agli elenchi degli enti statali.

VALUTA

`gopher.uni-paderborn.de 4234`

Puoi controllare qui il valore giornaliero delle diverse valute europee nei confronti dell'ECU, l'unità monetaria convenzionale della Comunità Europea. Nel menu principale, scegli:

"Database Searches" e poi cerca:

"Info: Current ECU rates" (può essere necessario andare alla seconda pagina).

Nota: è obbligatorio specificare il numero 4234 dopo il nome del sito quando ci si collega.

A2.4.2 FTP

INTERNET

<ftp.farces.com>

Il Ventana Press Electronic Visitors Center contiene i programmi freeware e shareware per Internet citati nella serie Internet Tour Guides di Ventana Press, oltre a informazioni generali su Internet.

RISORSE AFRICANE

<ftp.netcom.com>

Cerca nella directory pub/amcgee/african/my_african_related_lists i riferimenti alle risorse e informazioni disponibili via Internet.

ZINES (RIVISTE ELETTRONICHE)

<ftp.network.com>

Cerca nella directory <pub/john1/zines> il file `e-zine-list`. E' un elenco di decine di riviste in linea e di pubblicazioni che probabilmente non troverai mai dall'edicolante sotto casa.

A2.4.3 WORLD WIDE WEB

NOTA: Per usare World-Wide Web nel modo più efficace, avrai bisogno di accedere ad un programma "browser" tipo Lynx o Mosaic (vedi l'Aggiornamento N. 1 per informazioni su Lynx).

BREVETTI

<http://town.hall.org/patent/patent.html>

Questo database, sviluppato dall'Internet Multicasting Services, permette di ricercare i brevetti concessi negli Stati Uniti dal 1994.

CHICAGO

<http://www.psych.nwu.edu/biancaTroll/chicago/chicago.html>

Benvenuti al Chicago Smut-Shack di BiancaTroll, che offre un'insolita guida ai luoghi interessanti di Chicago, dai nightclub e dai ristoranti ai posti migliori dove bere una birra alle 3 del mattino. Puoi anche vedere cosa c'è sui tavolini di Bianca un dato giorno o scarabocchiare dei graffiti sui muri del suo bagno.

ECONOMIA/FINANZA

<http://riskweb.bus.utexas.edu/finweb.htm>

I primi passi di una guida, basata su Web, ai database e ad altre risorse per chi ha interesse nella finanza.

LEGGE

<http://venable.com/vbh.html>

Venable, Batejer, Howard and Civiletti è uno studio legale di Washington D.C. Il loro server Web comprende diverse newsletter su argomenti di carattere legale.

A2.4.4 MAILING LIST

Un paio di mailing list ti forniranno una eclettica miscellanea di informazioni trovate su Internet da alcuni intrepidi cybersurfer.

Fishnet si autodefinisce "Un compendio settimanale di scoperte assortite fatte nei recessi di Internet". Per iscriverti spedisci una richiesta a fishnet-request@cs.washington.edu.

Il *Red Rock Eater News Service* è una mailing list simile, che contiene "qualunque cosa il direttore di RRE, Phil Agre, trovi interessante nei suoi viaggi per Internet. In questi giorni la maggior parte dei messaggi riguarda l'aspetto sociale e politico dei computer, ma altri riguardano la sociologia linguistica e l'antropologia, la cultura classica e medievale, controversie sull'ambiente, scienze cognitive, comunità e organizzazione del lavoro". Per iscriverti spedisci un messaggio a `rre-request@weber.ucsd.edu`. Nella linea del "subject:", scrivi: `subscribe Nome` mettendo al posto di "nome" il tuo nome e cognome. Non scrivere nulla nel messaggio. Per avere un aiuto manda un messaggio con oggetto: `help`

A2.5. SITI AD ACCESSO PUBBLICO

Troverai in questa sezione o modifiche agli elenchi della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" oppure siti completamente nuovi. Tutti i fornitori elencati qui offrono, come minimo, accesso alla posta elettronica, a Usenet, telnet, gopher e FTP. I servizi nuovi verranno di volta in volta segnalati.

CALIFORNIA

Concord/Walnut Creek. CCnet. Unix e menu. Numero modem (510) 988-7140. \$15 iscrizione. Quota mensile di \$18 per uso illimitato con pagamento tramite carta di credito. Voce: (510) 988-0680.

FLORIDA

Clearwater.

Intelligence Network Online. Chiama il numero telefonico per avere il numero del modem. \$29 iscrizione; \$29 al mese. Voce: (813) 442-0114.

Southeast Florida.

Satelnets, (305) 434-7340. Segui le indicazioni fornite al momento del login per ottenere un account. \$17 al mese o \$60 per 4 mesi.

ILLINOIS

Naperville/Hoffman Estates.

XNet 708/983-6435 (Naperville); 708/882-1101. \$45 per 3 mesi o \$75 per 6 mesi. Voce: 708/983-6064.

NORTH CAROLINA

Raleigh. NandO Net.

Chiama per avere il numero del modem. Menu. Accesso agli archivi del Raleigh News and Observer. \$30 al mese, fino a 5 account per nucleo familiare. Voce: (919) 836-2808.

ONTARIO

Ottawa.

National Capital Freenet, (613) 564-3600. Menu. Gratuito. Voce: (613) 788-3947.

A2.6. LA "GUIDA A INTERNET" VA IN STAMPA!

Sì, la "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" sarà presto disponibile in una libreria vicino casa (sa hai casa in USA! :-). Il MIT Press pubblicherà la versione stampata della guida, che è ormai disponibile in linea da più di un anno. Potrai trovarla a metà estate al prezzo di \$14.95.

AGGIORNAMENTO N. 3, GIUGNO 1994

Premessa per i lettori italiani: in questo aggiornamento Adam Gaffin della Electronic Frontier Foundation annuncia il nuovo nome per la "Guida a Internet". Originariamente infatti si chiamava "Big Dummy's Guide to the Internet". L'edizione italiana, invece, essendo stata realizzata dopo il mese di Giugno 1994 ha adottato sin da subito il nuovo nome (tradotto liberamente).

Dopo tanto tempo, eccola! Avrai notato il nuovo nome. La IDG Books, che ha un'intera serie di guide "Dummies" ("DOS for Dummies", ecc.), era sempre più irritata dal nostro uso della parola "Dummy". Dal momento che loro sono stati i primi, il nostro nome è dovuto sparire, il che ha causato un ritardo nell'uscita di questo aggiornamento (per non parlare della versione stampata della guida stessa, che presto apparirà sugli scaffali della libreria vicino casa tua), perché abbiamo dovuto trovare un altro nome. Inoltre, ci sono stati problemi con il canale principale... beh, non ti interesserà. Comunque, tutto ciò significa che d'ora in poi questo aggiornamento è ufficialmente l'"Everybody's Internet Update". La guida originale, dal canto suo, si chiamerà "Everybody's Guide to the Internet" nella versione stampata ed "EFF's Guide to the Internet" nella versione in linea ("Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" nell'edizione italiana, N.d.T.). Vedi il paragrafo "Come contattarci" più sotto come ottenere la copia più recente della guida in linea e gli arretrati degli Aggiornamenti.

Come sempre, commenti e consigli sono più che mai graditi! Troverai il mio indirizzo e-mail nel paragrafo "Come contattarci" (fortunatamente, quello non è cambiato). [Il paragrafo in questione è riportato, nella versione più recente, alla fine dell'ultimo Aggiornamento, N.d.T.]

Adam Gaffin

A3.1. LA PRIVACY SU INTERNET

A3.1.1 LE BUSTE IN LINEA

Quando imbuchi una lettera in una cassetta postale, probabilmente non ti preoccupi troppo che qualcuno possa aprire la busta e leggere la tua corrispondenza prima che arrivi al destinatario. Al contrario, se spedisce una cartolina, dai per scontato che tutti lungo il tragitto, dal postino alla persona che smista la posta, leggano ciò che hai scritto.

La posta elettronica in Internet oggi è più simile ad una cartolina che ad una lettera. Ci sono buone probabilità che nessuno legga i tuoi messaggi prima che arrivino ai destinatari -- se non altro perché provare a leggere un tale flusso di posta stancherebbe anche il più forte paio di occhi.

Tuttavia, non c'è niente che possa impedire a qualcuno che lo voglia di leggere la tua posta -- un messaggio Internet consiste in un semplice testo ASCII che si legge facilmente quanto una cartolina.

La questione della privacy nella posta elettronica è diventata più importante negli ultimi anni, man mano che Internet passa dall'essere uno strumento utile all'essere una necessità per un numero sempre crescente di persone. L'idea che la tua posta elettronica possa essere letta da altri è di per sé abbastanza sconcertante -- gli Americani e molti altri popoli hanno il diritto alla privacy garantito dalla loro Costituzione. In più, compreresti qualcosa da un commerciante in linea se per farlo dovessi spedire gli estremi della tua carta di credito per posta elettronica?

Ciò di cui abbiamo bisogno, quindi, è l'equivalente in linea di una busta da lettera -- qualcosa che tenga lontani dal tuo messaggio gli occhi dei curiosi. Questo equivalente è la cifratura: trasformare i tuoi caratteri ASCII in apparenti scarabocchi che solo il tuo destinatario può tradurre.

A3.1.2 LE CHIAVI PER LA PROTEZIONE

Se hai una certa età, ricorderai gli "anelli" decodificatori, e forse li usavi tutti i giorni (si tratta di un gioco che si trovava nelle scatole di cereali per la prima colazione, N.d.T.). Se volevi mandare a qualcuno un messaggio segreto, usavi l'anello per cercare i caratteri sostitutivi delle lettere che componevano il vero messaggio. Poi, da parte sua, il tuo destinatario usava un anello decodificatore identico per ritrasformare i caratteri sostitutivi nel tuo messaggio.

E' così che funziona la crittografia tradizionale. Se va bene per i bambini e per gli agenti segreti, non va così bene per le persone che usano una rete mondiale di computer. Infatti, come si può far arrivare l'"anello decodificatore" (o più tecnicamente: la "chiave") alla persona all'altro capo? Se gliela mandi, devi farlo tramite la rete, il che significa che qualcuno potrebbe intercettare la tua chiave di cifratura ed essere quindi capace di leggere ogni messaggio che vorrai spedire sulla rete.

Entra allora in gioco il sistema di cifratura a chiave pubblica (public-key cryptography). In questo sistema hai due chiavi -- una pubblica ed una privata. La chiave pubblica, disponibile a tutti, permette ad una persona di codificare un messaggio destinato a te ma solo la chiave privata, quella che possiedi tu, può decifrare il messaggio. Nemmeno la persona che ha scritto il messaggio originale può decifrarlo, una volta che è stato codificato. La cifratura è basata su una complessa formula matematica che, teoricamente, per essere indovinata richiederebbe anche ad un mainframe potentissimo migliaia se non milioni di anni. Questo significa che adesso puoi mandare un messaggio in maniera riservata attraverso un network pubblico -- perché solo il destinatario ha gli strumenti per decodificarlo. Un numero crescente di programmi commerciali, per esempio il pacchetto per il groupware "Notes" della Lotus Development Corp., usa la cifratura a chiave pubblica per assicurare la privacy dei messaggi. A volte vedrai le lettere RSA usate in relazione a questa forma di cifratura. Questa sigla deriva da Rivest, Shamir e Adleman, le tre persone che hanno trovato le formule matematiche usate nel processo.

A3.1.3 SIGILLARE LA BUSTA CON PGP

Usare il sistema di cifratura a chiave pubblica è una cosa molto simile ad usare uuencode e uudecode per mandare file binari tramite la posta elettronica di Internet. Essenzialmente, scrivi il messaggio, lo codifichi e poi lo mandi via e-mail. Diversamente da uuencode e da molti altri programmi Internet, che puoi usare sul tuo sito ad accesso pubblico, la cifratura e la decifratura sono cose che ti converrà fare sul tuo computer personale. Questo perché vorrai mantenere la tua chiave privata davvero privata e l'unico modo per esserne sicuro è conservarla solo sulla tua propria macchina.

Pretty Good Privacy (PGP), inventato da Philip Zimmermann, è rapidamente diventato il sistema a chiave pubblica più popolare e più ampiamente disponibile, in parte perché funziona, in parte perché è gratis. Perciò vedremo come funziona.

Prima però c'è un'avvertenza importante. La versione più recente del software (versione 2.6, uscita agli ultimi di maggio) è legalmente disponibile solo per i residenti negli USA e non può essere esportata in altri paesi (a causa delle leggi americane sull'esportazione di munizioni che, per qualche strana ragione, sono state estese anche ai programmi di cifratura). Inoltre, il software di PGP 2.6 è stato progettato in modo che, dopo l'1 settembre 1994, le versioni precedenti di PGP non saranno più in grado di decodificare messaggi codificati con la versione 2.6 (questo per risolvere una questione di brevetti tra Zimmermann e le persone che possiedono il vero brevetto RSA).

Gli Americani che vogliono prelevare una copia della versione 2.6 (attualmente disponibile per computer MS-DOS e Unix, mentre si sta sviluppando una versione per Macintosh) devono compiere una

piccola caccia al tesoro. Per prima cosa, devono usare l'FTP anonimo per connettersi a net-dist.mit.edu. Poi digitare cd per passare alla directory pub/PGP e prelevare due file: rsalicen.txt e mitlicen.txt. Questi spiegano le limitazioni del software (per esempio, è solo per uso non-commerciale). Poi usare telnet per connettersi di nuovo a net-dist.mit.edu, facendo il login come:

```
getpgp
```

Seguiranno delle domande volte ad appurare la cittadinanza americana e l'intenzione di usare il software per scopi non-commerciali. Infine, verrà comunicata la directory FTP nascosta dove si trova il software. Il sito è gestito dal MIT, che dice di averlo progettato in modo che solo chi usa i siti americani possa accedervi.

Accidenti!

Ora, detto ciò, la versione 2.6 è già riuscita ad uscire dagli USA, ed insieme ad una versione compatibile chiamata versione 2.6ui si può trovare su diversi siti Gopher e FTP al di fuori degli USA (per esempio, il sito FTP ftp.demon.co.uk nella directory pub/pgp).

Dando per scontato che tu abbia un computer MS-DOS, sia nel caso che tu viva negli USA sia che tu viva all'estero, dovrai prelevare, da quella directory, i file che terminano per .zip. Una volta scaricato e decompresso il software (è compresso con il comando PKZIP), la prima cosa che ti conviene fare è leggere la documentazione. Anche se sei una di quelle persone che accumulano i manuali sul pavimento, ti converrà davvero leggere la documentazione di PGP. Zimmermann fornisce non solo una serie di indicazioni lucide e complete per usare il software, ma anche una buona spiegazione essenziale delle varie questioni politiche e sociali legate alla crittografia.

Dopo aver letto la documentazione, è il momento di creare le tue chiavi pubblica e privata. Nella versione MS-DOS, puoi farlo dando il seguente comando al prompt:

```
pgp -ka
```

(tutti i comandi PGP vengono dati in questo modo). PGP fa affidamento sull'orario che viene utilizzato per poter autenticare i messaggi (ulteriori spiegazioni sul perché c'è bisogno di un'autentica le avrai tra breve). Se non hai definito una variabile che specifica il fuso orario nel tuo file autoexec.bat, riceverai un messaggio di avvertimento (che dovrebbe invitarti a leggere le indicazioni di Zimmermann su come farlo). Poi, segui ciò che ti dice il programma (per esempio, ti sarà chiesto quanto sicura vuoi che sia la cifratura). Infine, il software è pronto a generare le tue esclusive chiavi. Ti sarà chiesto di digitare una serie di caratteri a caso. PGP prende nota della quantità di tempo fra le successive pressioni dei tasti e la usa per creare una esclusiva combinazione di chiavi per te. Ti verrà anche chiesta una parola-chiave (password) da usare per proteggere tua chiave segreta, nel caso questa dovesse cadere nelle mani sbagliate.

Adesso hai le tue chiavi. E ora?

Tieni presente che il concetto alla base della cifratura a chiave pubblica è che tu usi la chiave pubblica di qualcun altro per mandargli un messaggio. Perciò il primo passo è quello di chiedere all'altra persona la sua chiave pubblica. Siccome si tratta fondamentalmente di una serie di caratteri, può essere spedita via e-mail. Una volta che l'hai ricevuta, PGP ti permette di impostare un "portachiavi" con tutte le chiavi dei tuoi corrispondenti.

Quando usi PGP su un messaggio per qualcuno di cui hai la chiave pubblica, PGP codifica il messaggio ed aggiunge una copia della chiave pubblica. E' una cosa simile in qualche modo all'uso di uuencode su un messaggio:

```
pgp -e docu.txt Fred
```

cifrerebbe il file di nome "docu.txt" per il tuo amico Fred (se lui è nel tuo "portachiavi" delle chiavi pubbliche) e creerebbe un nuovo file chiamato docu.pgp, che è il messaggio ormai codificato. Se spedisce il file tramite la posta elettronica di Internet (e non glielo consegna su un dischetto) dovrai aggiungere l'opzione (flag) "-a", che fa sapere al PGP che deve tradurre il messaggio codificato in una serie di caratteri ASCII, in questo modo:

```
pgp -ea docu.txt Fred
```

Ora puoi caricare il file .pgp risultante sul tuo sito ad accesso pubblico e poi includerlo in un messaggio e-mail per il tuo amico (vedi il paragrafo 2.3 più sotto per ulteriori informazioni su come caricare i file su un sito ad accesso pubblico). Un ulteriore vantaggio della cifratura PGP è che il messaggio viene compresso nello stesso momento in cui viene codificato, riducendo la quantità di tempo necessaria per caricarlo o scaricarlo.

A3.1.4 LA FIDUCIA E LE FIRME DIGITALI

Tutto ciò sembra grandioso, ma come fai a sapere che la chiave pubblica nel tuo portachiavi è arrivata da Fred e non, per esempio, da Sam l'amministratore di Devious System, che ha messo la sua chiave al posto di quella di Fred?

Il modo più banale è che Fred ti consegna personalmente un dischetto con la sua chiave pubblica che tu poi copi sul tuo computer. Ma ciò non è sempre possibile su una rete internazionale. Come spiega Zimmermann nella sua documentazione, alla fine si riduce tutto ad una questione di fiducia. Che succede se Bob, di cui ti fidi, ti dà una chiave che ti dice essere di Fred? Puoi essere sicuro che sia davvero la chiave di Fred? Ora ci sono molti server a chiave pubblica, dai quali puoi scaricare la chiave pubblica di una persona, ma di nuovo la questione è se puoi fidarti di questi server.

Una questione correlata è come verificare se un messaggio e-mail o della posta Usenet arriva veramente dalla persona il cui nome è nel campo "return" nell'intestazione del messaggio.

Ecco dove entrano in campo le firme digitali.

PGP ti permette di infilare una "firma" esclusiva nei tuoi messaggi, che può essere prodotta solo dalla tua chiave segreta. Questo ti consente di provare agli altri che sei o non sei stato tu a mandare un certo messaggio. Oltre alla funzione di firma in PGP, puoi anche trovare riferimenti alla Privacy Enhanced Mail (posta a privacy elevata). Questo è uno standard di firma digitale Internet che ha raggiunto una considerevole diffusione. Come PGP, fornisce una firma. Diversamente da PGP, però, non ha bisogno di far parte di un sistema di cifratura: se tutto ciò che vuoi fare è riempire un modulo di ordinazione per qualcosa, puoi volere solo provare al destinatario chi sei, mentre non ti importa chi sarà a vedere il modulo stesso.

A3.1.5 DUE PAROLE SULLE CARTE DI CREDITO

Ormai ci sono diversi servizi commerciali sulla Rete che ti consentono di ordinare i loro prodotti in linea, spedendo gli estremi della tua carta di credito via e-mail. Una buona idea? I proprietari di questi servizi fanno notare che la posta elettronica è sicura almeno quanto il cassiere del tuo ristorante preferito, dove non ti preoccupi che gli estremi della tua carta di credito vengano stampati su un modulo di carta carbone facilmente utilizzabile.

La differenza, comunque, è che è relativamente difficile che quel tipo di informazione si diffonda: chi ha voglia di tuffarsi nella spazzatura per cercare foglietti di scarto (sebbene qualcuno l'abbia fatto)? Su Internet, gli estremi della tua carta di credito possono venir distribuiti in tutto il mondo con la pressione di pochi tasti.

Tali preoccupazioni hanno contribuito a bloccare lo sviluppo di "centri commerciali" in linea sulla Rete. Si sta lavorando comunque per superare questa situazione. CommerceNet, uno sforzo unificato del valore di 12 milioni di dollari da parte di diverse aziende governative e aziende private statunitensi dell'area della Silicon Valley, si baserà su moduli per ordinazioni che usano un equivalente della cifratura offerta in PGP. In questo modo, quando compilerai un modulo per ordinazioni questo verrà immediatamente codificato prima di essere recapitato ad un venditore di CommerceNet. Aggiungi uno standard di firma digitale come PEM e potrà risulturne la crescita del commercio elettronico sulla Rete.

A3.1.6 IL GOVERNO SI INTROMETTE

L'amministrazione Clinton attualmente ha tra le sue proposte quella di stabilire come standard nazionale un sistema di cifratura sviluppato dalla National Security Agency. I funzionari dell'amministrazione spiegano che, dal momento che una parte sempre più grande delle comunicazioni avviene in forma digitale, c'è bisogno di un sistema che la protegga dalle intercettazioni.

Allo stesso tempo, però, la proposta del governo chiede la creazione di database "escrow" (basati su atti depositati presso terzi) che possederebbero le chiavi per decodificare ogni comunicazione codificata con questo sistema della NSA, comunemente noto come il Clipper chip (gli algoritmi di cifratura, ufficialmente segreti di Stato, verrebbero infilati nei "chip" per renderne più difficile il "reverse engineering"). Secondo i piani dell'amministrazione USA, ogni chip avrebbe le sue chiavi registrate in due diversi database, amministrati da due diverse agenzie federali. Se un funzionario del governo volesse curiosare su un certo collegamento, dovrebbe rivolgersi ad un tribunale (come prevedono le attuali leggi sulle intercettazioni via cavo) per ottenere l'accesso a quelle chiavi.

Questa, almeno, è la teoria. Una coalizione di gruppi per le libertà civili (compresa la EFF), ditte di computer e altre ancora si sono unite per opporsi al progetto. Una preoccupazione fondamentale è la facilità con cui gli agenti del governo potrebbero ottenere l'accesso alle chiavi (coloro che hanno ricordi lontani nel tempo pensino alla facilità con cui l'FBI violava i diritti civili dei cittadini americani negli anni '50 e '60). Dato che il governo ha detto ripetutamente che non metterà fuori legge i sistemi di cifratura privati, l'effetto potrebbe essere quello di creare un rischio per le libertà civili dei cittadini che obbediscono alla legge, mentre i criminali userebbero semplicemente altri sistemi di cifratura per evitare l'intromissione del governo. Le ditte statunitensi fanno notare inoltre che Clipper potrebbe danneggiare nel mercato mondiale la competitività dei prodotti statunitensi connessi con le telecomunicazioni e con i computer -- quale governo straniero permetterebbe ai suoi cittadini di usare prodotti per i quali il governo statunitense possiede le chiavi?

A3.1.7 L'ANONIMATO SULLA RETE

Qualche volta potresti voler partecipare ad una discussione Usenet o mandare posta elettronica senza far sapere ai tuoi destinatari chi sei. Immagina di essere vittima di una violenza e di voler parlare dell'argomento. Oppure di lavorare per una ditta di software che mette in commercio del software baccato e di volerlo dire a tutto il mondo. Oppure di voler parlare di intime pratiche sessuali senza che il tuo (o la tua) partner/amico/capo lo venga a sapere.

Diversi server "anon" in tutto il mondo possono darti l'anonimato che desideri. Probabilmente il più conosciuto è anon.penet.fi, gestito da Johan Helsingius (meglio conosciuto sulla Rete come Julf), di Espoo, Finlandia, perciò diamo un'occhiata a come funziona.

Il principio di base è semplice. Un database sul sito anon.penet.fi ti assegna un nome di comodo. Poi, ogni volta che mandi posta elettronica o messaggi Usenet tramite quel sito, questo nome di comodo viene messo al posto del tuo nome vero e del tuo indirizzo elettronico prima che il messaggio venga inviato. Il software sa anche come cercare i file di firma standard (cioè tutto ciò che è dopo i "--" in fondo al messaggio) e li fa sparire.

Il tuo indirizzo "anon" ti viene assegnato la prima volta che mandi posta o messaggi tramite il sito. Esso avrà un aspetto di questo tipo: an12345@anon.penet.fi. Ogni messaggio che manderai tramite il sito avrà quell'indirizzo come mittente; tutte le risposte o i messaggi che ricevi saranno portati al tuo reale indirizzo elettronico. Un inconveniente è che anche le risposte saranno rese anonime per cui non ci sarà modo di sapere chi è l'altra persona a meno che non te lo dica nel messaggio.

Inviare messaggi ad un gruppo Usenet è la parte più facile. Componi un messaggio e-mail che contenga il tuo contributo e spedisca a nome_del_newsgroup@anon.penet.fi; per esempio:

```
alt.sex.hamster.duct-tape@anon.penet.fi
```

Puoi mandare contributi solo ai newsgroup che il server stesso supporta, il che potrebbe escludere contributi ad alcuni newsgroup regionali.

Spedire messaggi anonimi via e-mail è un po' più complicato, a causa della meccanica della posta elettronica di Internet. La prima cosa che ti conviene fare è assegnarti una password su anon.penet.fi (per aumentare le tue difese contro i cosiddetti "cracker" che volessero provare ad usare il tuo indirizzo). Manda un messaggio e-mail a:

```
password@anon.penet.fi
```

Puoi lasciare la linea "subject" vuota. Poi, come messaggio, scrivi una qualunque sequenza di lettere e numeri che vuoi come password. Una volta ottenuta la conferma da parte del server anon che hai una password, sei pronto per iniziare. Se proprio non vuoi una password, scrivi a password@anon.penet.fi, ma invece di una password scrivi: "none", nessuna).

Ora manda un messaggio a anon@anon.penet.fi piuttosto che alla persona che davvero vuoi raggiungere. Riempi la linea "subject" con il vero oggetto del messaggio. Qui viene la parte complicata - - dovrai inserire un paio di linee strane nell'intestazione del tuo messaggio. Il modo più facile per farlo è scrivere come primissime linee del tuo messaggio:

```
X-Anon-To: utente@nome.del.sito  
X-Password: tua_password
```

sostituendo ovviamente il vero indirizzo che vuoi raggiungere e la tua vera password anon. Fai seguire a queste due linee una linea vuota e poi il messaggio (la linea vuota è importante). Se hai detto al database delle password che non vuoi una password, non hai bisogno della linea X-Password.

Puoi anche usare la linea X-Anon-To per il posting incrociato verso diversi newsgroup in una volta sola (invece il metodo mostrato prima funziona solo per un gruppo alla volta). Invece di un indirizzo e-mail, scrivi i nomi dei newsgroup ai quali vuoi inviare contributi, separati da una virgola (senza spazi), per esempio:

```
X-Anon-To: misc.test,alt.test,ne.test
```

Se hai stabilito una password sul server anon, dovrai includere anche una linea X-Password.

A3.1.8 AVVERTENZE SULL'ANONIMATO

Il server di Helsingius è risultato molto popolare, perciò potrebbero volerci alcune ore per elaborare il tuo messaggio e farlo trasmettere.

Nel suo file di aiuto sul sistema, Helsingius scrive: "Se intendi spedire qualcosa che potrebbe costarti il lavoro o il matrimonio o un'eredità, prima manda un messaggio di prova. Il software è stato testato piuttosto bene, ma alcuni sistemi di posta lungo la strada (al di fuori del mio controllo) combinano pasticci". Puoi mandare i messaggi di prova, col contenuto che vuoi, nei newsgroup misc.test e alt.test.

E' possibile violare il sistema? Helsingius ammette che c'è questa possibilità. La protezione dovuta alla password funziona solo se i messaggi passano per prima cosa in Finlandia. Se, per qualche ragione, il tuo messaggio prende una via sbagliata o rimbalza da qualche parte, potrebbe capitare che venga letto (una ragione di più per usare i metodi discussi sopra per codificare i messaggi privati).

Inoltre, c'è un rischio "sociale" nell'usare un server anonimo. Alcune persone hanno l'abitudine di eliminare automaticamente tutto ciò che viene detto in un intervento Usenet anonimo. Alcuni sono arrivati al punto di proporre metodi informatici per cancellare automaticamente ogni messaggio -- su ogni sito Usenet -- che arrivi da un server anonimo.

Da parte sua, Helsingius non vuole che il sistema diventi un rifugio per violenze ed abusi della Rete da parte di persone che si nascondono dietro l'anonimato. Perciò risponde attivamente alle lamentele contro questi comportamenti.

A3.1.9 PER SAPERNE DI PIU'

Gary Edstrom cura una serie di "Frequently Asked Questions" in cinque parti sul PGP e sulle questioni ad esso relative (insieme ad una lista di server a chiave pubblica). Puoi trovarla nei newsgroup `news.answers` o `alt.security.pgp` in Usenet. Il secondo newsgroup è una eccellente fonte di informazioni sugli ultimi avvenimenti riguardo PGP. Puoi trovare le FAQ anche sul sito FTP `rtfm.mit.edu`. Cerca nella directory `pub/usenet-by-group/alt-security-pgp`.

Il newsgroup `sci.crypt` è il posto giusto a cui rivolgersi per discussioni più tecniche sulla crittografia e sulla cifratura, e vi troverai anche FAQ (risposte a domande frequenti) sulla cifratura a chiave pubblica e sulla privacy in Internet. Anche in questo caso, molti di questi file sono disponibili via FTP o ncftp all'indirizzo `rtfm.mit.edu`, questa volta nella directory `pub/usenet-by-group/sci-crypt`.

Per discutere tutte le implicazioni del chip Clipper, prova i newsgroup `alt.privacy.clipper`, `comp.org.eff.talk` e `comp.org.cpsr`.

Il sito Gopher della EFF (`gopher.eff.org`) ed il sito FTP (`ftp.eff.org`) hanno consistenti raccolte di documenti sulle questioni relative alla cifratura, alla privacy in linea, alle mosse del governo, ecc. In particolare sul server Gopher anche una veloce scorsa ai documenti vi consentirà di trovarne molti interessanti.

Puoi ottenere delle istruzioni esaustive per l'uso di `anon.penet.fi` mandando un messaggio e-mail a `help@anon.penet.fi`. Il sistema risponde automaticamente, perciò non importa ciò che scrivi. Se desideri le istruzioni in tedesco, scrivi a `deutsch@anon.penet.fi`.

Ci sono altri anon server oltre a `anon.penet.fi`. Puoi prelevare una copia della lista "anon" di Matthew Ghio e le istruzioni per usare questi server mandando un messaggio e-mail a `mg5n+remailers@andrew.cmu.edu`. Questo indirizzo risponde automaticamente con una copia della lista, perciò puoi scrivere qualunque cosa.

I newsgroup Usenet `alt.privacy.anon-server` e `alt.anonymous` sono quelli in cui puoi sia discutere sui server anon sia leggere le ultime notizie sui nuovi server.

A3.2 TRASFERIMENTI DI FILE, PARTE II

A3.2.1 DALLA MAILBOX A TE

Immagina che qualcuno ti spedisca un messaggio e-mail che vuoi trasferire sul tuo computer personale. Dando per scontato che sei connesso ad un sito Unix ad accesso pubblico e che il messaggio è rigorosamente in caratteri ASCII, hai un paio di possibilità.

Il modo veloce e rozzo è quello di avviare la funzione di cattura dello schermo o di "logging" del tuo computer prima di aprire il messaggio. Poi richiama a video il messaggio e, appena finito, termina il "logging": il file sarà stato salvato sul tuo computer.

Questo metodo va bene se vuoi trasferire solo un messaggio. Ma se vuoi salvare diversi messaggi in un solo file (per esempio, una serie di messaggi di una mailing list)? In questo caso dovresti prima salvarli in un file sul tuo sito ad accesso pubblico e poi scaricare quel file.

Se usi il programma per la posta elettronica Pine, apri il messaggio e poi premi il tasto `e`. Ti verrà chiesto di scrivere il nome di un file nella tua home directory. Una volta fatto ciò, vai al messaggio seguente e ripeti l'operazione. Al termine, avrai un solo grande file da scaricare nella tua home directory. Nota che quando fai ciò Pine evidenzierà il messaggio per la cancellazione, perciò se vuoi conservarlo nella tua mailbox (per rispondere, ad esempio), rispondi `N` quando esci da Pine e ti viene chiesto se vuoi cancellare i file evidenziati.

Se invece usi Elm, premi il tasto `s`, o all'interno del messaggio o con il cursore sul nome del messaggio nel menu. Otterrai qualcosa di simile:

```
=jdoe
```

che deriva dall'indirizzo e-mail del mittente. Se premi `invio`, salverai il messaggio in un file chiamato `jdoe` nella tua directory Mail. Se vuoi salvarlo in un file di diverso nome nella tua home directory, premi il tasto `backspace` una volta e poi digita il nome di file che desideri (senza il segno "="). Come in Pine, i messaggi saranno evidenziati per la cancellazione: tienilo a mente se vuoi conservarli nella tua mailbox.

In entrambi i casi, a questo punto puoi scaricare il file usando i comandi di cui si parla nell'aggiornamento n. 2 alla "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation".

A3.2.2 AFFONDARE I DENTI NEI FILE GOPHER

Gopher presenta un meccanismo simile per salvare i file nella tua home directory. Quando vuoi salvare un documento o un file da un menu Gopher alla tua home directory, premi il tasto `s` con il cursore puntato su quello che desideri. Ti verrà dato un nome di file di default. Puoi premere `invio` o `backspace` su quel nome se vuoi usarne qualcun altro (Nota: se il nome è più lungo di una linea, cosa che potrebbe creare problemi se lo scarichi su certi tipi di computer, potresti non essere in grado di cancellare col tasto `backspace` fino all'inizio del nome. Se ciò accade, apri il documento e spedisilo via e-mail a te stesso, poi salvalo in un file).

C'è una differenza importante tra il salvare messaggi da Pine o Elm e il salvare documenti Gopher. Diversamente dai programmi per posta elettronica, Gopher non aggiunge dei file in coda ad un file esistente; invece di fare ciò, li sovrascrive. Perciò se ci sono tre documenti che desideri in una directory Gopher, assicurati di salvarli in file dai nomi diversi.

A3.2.3 CARICARE I FILE

Se vuoi caricare dei file su un sito Unix ad accesso pubblico, dovrai far sapere sia al computer del sito che al tuo computer che stai per trasferire un file. Per prima cosa fai sapere al sito che sta per ricevere un file. Per farlo, in un trasferimento Zmodem, digita:

rz

al prompt e premi `invio`. Poi fai tutto ciò che devi fare da parte tua per caricare un file via Zmodem. I comandi corrispondenti per Xmodem e Ymodem sono rispettivamente `rx` e `rb`.

Come quando scarichi i file, puoi in molti casi fare in modo che i due computer regolino automaticamente i fine-linea dei file ASCII durante il trasferimento aggiungendo un "flag" `-a`, per esempio:

rz -a

A3.2.4 PARLARE IN MIME

Nel capitolo 9 della "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" (l'ex "Big Dummy's Guide to the Internet"), hai visto come usare dei programmi chiamati `uuencode` e `uudecode` per spedire via e-mail i file binari (programmi, fogli elettronici, immagini grafiche e simili). E' una cosa che funziona, ma consiste in un processo un po' macchinoso. Gli ultimi due anni hanno visto lo sviluppo delle Multi-purpose Internet Mail Extensions (estensioni della posta Internet per diversi scopi) (MIME), che rendono molto facile spedire questi file.

Se usi un programma di posta elettronica come `cc:Mail` o `Microsoft Mail`, o se chiami spesso una BBS, sarai abituato all'idea dell'aggiunta di file (file attachment): scrivi un messaggio e poi dici al computer che vuoi allegarvi un file. MIME è essenzialmente il loro equivalente su Internet. L'unica avvertenza è che anche il tuo destinatario deve avere un programma per la posta in grado di comprendere MIME, altrimenti potresti incontrare dei problemi (e in quel caso dovresti tornare a `uuencode`).

Probabilmente il modo migliore di usare MIME su di un sito Unix ad accesso pubblico è con `Pine`, che rende le cose molto facili. Supponi di aver appena caricato un file di grafica che vuoi spedire ad un amico. Chiama `Pine` ed inizia ad intestare il messaggio al tuo amico. Con il cursore ancora sull'intestazione (il posto dove immetti il suo indirizzo), premi `control-J`. Ti verrà chiesto il nome del file che vuoi allegare. Digita il suo nome (o il percorso se lo hai collocato da qualche parte diversa dalla tua home directory) e questo è tutto! Ora puoi comporre un messaggio per il tuo amico e poi spedirlo come fai abitualmente (solo che questa volta verrà fuori con un file allegato).

Dando per scontato che anche il tuo destinatario usa `Pine`, quando riceverà il tuo messaggio una delle opzioni che gli si presenteranno sarà quella di premere `control-V`. Se lo farà, gli verrà chiesto se vuole visionare o salvare il file attaccato. Supponendo che si tratti di un file binario, la persona in questione dovrebbe premere il tasto `s` e poi digitare il nome del file sotto il quale salvare il file aggiunto. Quando uscirà da `Pine`, potrà scaricare il file -- senza l'incomodo di dover prima usare `uudecode` su di esso.

Molte ditte vendono ormai dei software che permettono a coloro che utilizzano sistemi di posta elettronica proprietari di spedire e ricevere gli "allegati" creati da MIME. Perciò, se hai intenzione di scambiare file binari con qualcuno che usa questi sistemi (per esempio, quel nostro amico che usa `cc:Mail`), chiedigli se il suo sistema accetta gli allegati di MIME. Ciò renderà la vita più facile ad entrambi.

A3.3. NON TI HO GIA' VISTO PRIMA? MESSAGGI INGOMBRANTI INFESTANO USENET

Questa "Superstrada dell'Informazione" si sta scontrando con diversi cittadini della rete che si dimostrano sempre più seccati. Gli ultimi mesi hanno visto Usenet sempre più infestata da messaggi inviati ad una marea di indirizzi, che non accennano a diminuire. Aggiungi la costante crescita dei messaggi su cose inutili (nelle ultime settimane, la tua fidata "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" ha ricevuto degli annunci non richiesti che le offrivano di tutto, dall'ingaggio di un investigatore privato al-

l'acquisto di autentici rubli dell'era sovietica) e potrai capire perché alcune persone diventano sempre più irritabili.

In Usenet c'è sempre stata gente che inviava un gran numero di messaggi in newsgroup assolutamente inappropriati. Gli studenti di college, per esempio, a volte pensano che al resto del mondo importi dell'aumento delle loro tasse scolastiche. Però di solito lo facevano in un modo per quanto gli era possibile appropriato, tramite il "posting incrociato", il che significa che ogni sito riceve solo una copia del loro messaggio e che ai lettori capita di vedere il messaggio una volta sola.

Ora invece ci imbattiamo in persone che inviano grandi quantità di messaggi, uno alla volta, a diverse migliaia di newsgroup Usenet e di mailing list Internet e Bitnet. Ciò può voler dire incredibili aumenti nel carico dei singoli siti Internet (un tizio che ha fatto una cosa simile a gennaio per annunciare l'imminente fine del mondo ha caricato i siti di 6 megabyte di messaggi tutti in una volta) e vuol dire che vedrai lo stesso identico messaggio in ogni singolo newsgroup che leggi.

Uno studio legale di Phoenix, in Arizona, ad Aprile ha fatto la stupidaggine di pubblicizzare la sua presunta esperienza nel campo delle leggi sull'immigrazione. Se sei solito leggere alt.sewing, hai letto il loro annuncio. Se sei interessato alle questioni del New England discusse in ne.general, hai letto il loro annuncio. E se hai cercato qualche violento intervento anti-Bill Gates in alt.fan.bill-gates, indovina cosa hai trovato? Lo studio ha fatto la stessa cosa, sebbene in meno newsgroup, a Giugno.

E allora, come fare? Uno degli aspetti migliori della rete è la facilità con cui si può controbattere. In meno di 24 ore quello studio, e il sito che usava per inviare i suoi messaggi, hanno ricevuto qualcosa come 200 megabyte di proteste, sufficienti a mandare in tilt il sito ad accesso pubblico diverse volte (e questo è stato anche peggio per loro, perché l'amministratore del sito ha subito messo sul conto di quegli avvocati una tale mancanza di "netiquette" [etichetta sulla Rete]). Quando vedi qualcosa del genere, premi il tasto "r" e rispondi, in modo educato naturalmente, che non credi che Usenet sia il posto adatto per la spedizione di messaggi pubblicitari. Non sarai il solo: migliaia di altre persone si uniranno a te nel mandare questi messaggi di protesta (sfortunatamente, non c'è nessuna garanzia che ciò funzioni -- quegli avvocati hanno detto che rifarebbero quello che hanno fatto anche subito perché la pubblicità in linea ha fruttato loro molti nuovi clienti).

Una cosa che non devi fare è inviare la tua risposta nei newsgroup Usenet. Tutto ciò che otterresti è che gli altri dovranno destreggiarsi in un caos ancora maggiore. Se vuoi discutere di tale roba, il posto giusto per farlo è alt.current-events.net-abuse, un newsgroup creato dopo l'attacco di quegli avvocati.

Può essere che in futuro vedrai meno messaggi di questo tipo. Un network non ufficiale di "vigilanti Spam" -- questo tipo di messaggi immessi nella Rete in maniera così logorroica è conosciuto come "spamming" (come la famosa carne in scatola Spam, i messaggi vengono schizzati dappertutto [è un episodio di un famoso sketch dei Monty Python, N.d.T.]) -- ha inventato dei modi per cancellare questi messaggi ingombranti dai siti di tutto il mondo. Ora però qualcuno fa notare che, anche se questa cancellazione di massa può andare bene in questi primi casi, chi potrà impedire a qualcuno di fare qualcosa di simile con messaggi non-spam che lui personalmente trova offensivi? E' una questione che probabilmente verrà fuori di continuo in newsgroup come alt.current-events.net-abuse.

A3.4. UN PROBLEMA DI INDIRIZZI

Un'ultima raccomandazione sulla posta elettronica: fai attenzione quando dai un indirizzo ai tuoi messaggi. Infatti, adamg@world.std.com non è la stessa persona di adam@world.std.com. Una sola lettera in meno può spedire il tuo messaggio alla persona sbagliata -- o nell'etere.

A3.5. LEGGENDE URBANE IN LINEA: UN'ALTRA

Prima o poi, t'imbatterai nella tristemente nota lettera MAKE.MONEY.FAST di Dave Rhodes su Usenet. E non molto dopo t'imbatterai in un messaggio sul fatto che le ricette segrete per dolci e biscotti di Nieman-Marcus o di Mrs. Fields o del Waldorf-Astoria sono state divulgate da qualcuno irritato per aver dovuto pagare un bel po' di soldi per una loro copia. Falso, falso, falso. Nessuna di queste organizzazioni ha mai fatto niente di simile (e non esistono intrugli come il Waldorf Red Velvet Cake, per lo meno non serviti al Waldorf-Astoria). Ma, per quanto possa servire, ecco la presunta ricetta segreta dei biscotti attribuita a Nieman-Marcus / Mrs. Fields:

- 2 tazze di burro
- 4 tazze di farina
- 2 cucchiaini di soda
- 2 tazze di zucchero
- 5 tazze di farina d'avena (**)
- 24 once di scaglie di cioccolato
- 2 tazze di zucchero di canna
- 1 cucchiaino di sale
- 8 once di cioccolato in tavoletta (grattugiato)
- 4 uova
- 2 cucchiaini di lievito
- 3 tazze di nocciole spezzettate
- 2 cucchiaini di vaniglia (a tua scelta)

*** misura la farina d'avena e passala al setaccio fino ad ottenere una polvere finissima.*

Mescola il burro ed entrambi i tipi di zucchero. Aggiungi le uova e la vaniglia; mescola tutto insieme alla farina, la farina d'avena, il sale, il lievito e la soda. Aggiungi le scaglie di cioccolato, la tavoletta di cioccolato grattugiata e le nocciole. Fanne delle palline e posale alla distanza di due pollici su un foglio di carta per biscotti. Fai cuocere per 10 minuti a 375 gradi. Con queste dosi otterrai 112 biscotti.

A3.6. SCAMBIARSI FAX DIVENTA PIU' FACILE

TPC, il gruppo che gestisce i gateway gratuiti da Internet ai fax, ha recentemente reso più facile spedire posta elettronica alle macchine fax. Ti ricorderai dall'Aggiornamento n. 2 quanto lavoro dovevi fare con un numero di telefono per tradurlo in un valido indirizzo Internet. Ora, non devi farlo più. Ecco un modello di indirizzo per una macchina fax che ha il numero di telefono 1 (212) 555-1234

```
remote-printer.John_Doe/5th_floor@12125551234.iddd.tpc.int
```

Nota che devi far iniziare il numero con il codice internazionale del paese, e ricorda che TPC non raggiunge ogni parte del mondo. Per avere una lista delle aree raggiunte, manda un messaggio a tpc-coverage@town.hall.org. Nota anche che la Digital Chicken, il servizio fax menzionato nell'aggiornamento n. 2, non offre più il suo servizio fax gratuito in Ontario.

A3.7. SITI AD ACCESSO PUBBLICO

AUSTRALIA

Canberra. InterConnect Australia. \$95 iscrizione; \$20 al mese più 15 cent. al minuto; \$1 ogni megabyte di file FTP. Per i numeri chiama: 008 818 262 o 03 528 2239.

ILLINOIS

Chicago. WorldWide Access, (312) 282-8605. Costi: \$19.50 al mese; \$25 al mese per l'accesso SLIP/PPP. Voce: (708) 367-1870.

Vernon Hills. WorldWide Access, (708) 367-1871. Costi: \$19.50 al mese; \$25 al mese per accesso SLIP/PP. Voce: (708) 367-1870.

NEW SOUTH WALES

Sydney. InterConnect Australia. Vedi sotto la voce Canberra.

Sydney. DIALix Services, (02) 948-6918, fai il login come: `guest`. \$80 all'anno minimo; 1 cent. al minuto più 1 cent. ogni 1.000 byte di traffico Internet.

QUEENSLAND

Brisbane. InterConnect Australia. Vedi sotto la voce Canberra.

SOUTH AUSTRALIA

Adelaide. InterConnect Australia. Vedi sotto la voce Canberra.

Adelaide. APANA, (08) 373-5485, log in come: `guest`. \$65 all'anno.

VICTORIA

Melbourne. InterConnect Australia. Vedi sotto la voce Canberra.

WESTERN AUSTRALIA

Perth. InterConnect Australia. Vedi sotto la voce Canberra.

Perth. DIALix Services, (09) 244-3233, fai il login come: `guest`. \$80 minimo all'anno; 1 cent. ogni minuto e 1 cent. ogni 1,000 byte di traffico Internet

A3.7.1 PER SAPERNE DI PIU'

I siti australiani presentati questo mese sono tratti da un elenco curato da Zik Saleeba. Puoi ottenere la versione più recente della lista, che contiene anche informazioni sui siti che offrono accesso solo alla posta elettronica e alle news di Usenet, con FTP, ncftp o World-Wide Web.

Per il primo, collegati al sito `archie.au`, e cerca il file `Network_Access_In_Australia_FAQ` nella directory `usenet/FAQs/alt.internet.acces.wanted`.

Per il Web, l'indirizzo cui puntare il tuo browser WWW è:

<http://www.cs.monash.edu.au/~zik/netfaq.html>.

A3.8. I SERVIZI DEL MESE

A3.8.1 NOTIZIE DAL MONDO

Norwaves è un sommario settimanale di resoconti di notizie dai giornali norvegesi, compilato dal Ministero Norvegese per gli Affari Esteri. Per iscriverti, manda un messaggio e-mail a

`listserv@nki.no`

Lascia la linea dell'oggetto in bianco. Come messaggio, scrivi:

`SUBSCRIBE NORWAVES Tuo Nome`

A3.8.2 MAILING LIST

ESAPRESS è una mailing list per distribuire comunicati stampa dell'Agenzia Spaziale Europea (European Space Agency). Per iscriverti, manda un messaggio e-mail a

`listserv@esoc.bitnet`

Lascia la linea dell'oggetto in bianco e come messaggio scrivi

`SUB ESAPRESS Tuo Nome`

Bits and Bytes è un compendio mensile di notizie ed opinioni sull'industria dei computer, compilato da Jay Machado. Per iscriverti, manda un messaggio a

`listserv@acad1.dana.edu`

Lascia la linea dell'oggetto in bianco e come messaggio scrivi

`SUBSCRIBE bits-n-bytes`

A3.8.3 WORLD WIDE WEB

CINA

<http://www.ihep.ac.cn:3000/ihep.html>

Questa è la prima connessione Internet della Repubblica Popolare Cinese, gestita dall'Istituto per la Fisica delle Alte Energie di Pechino. La prima pagina in questo server presenta informazioni sull'istituto, su come trovare gli indirizzi e-mail degli scienziati cinesi e cose simili. Vai avanti fino alla China Home Page, dove troverai informazioni sulle province cinesi (sotto "Chinese Regional Information") e gli indirizzi e i numeri di telefono di ditte straniere a Pechino.

FINANZE

<http://nearnet.gnn.com/gnn/meta/finance/index.html>

Il più nuovo "meta-center" del Global Network Navigator (Navigatore Globale della Rete) è una collezione di documenti e di "link" di informazioni sulle finanze personali.

RISTORANTI

<http://www.osf.org:8001/boston-food/boston-food.html>

Se hai fame e sei diretto a Boston, consulta le recensioni e le notizie di Ellis Cohen su alcuni ristoranti dell'area di Boston. Le recensioni sono elencate sia per tipo di cucina che per collocazione geografica.

<http://ghhttpsb.stanford.edu/goodlife/home.html>

La Guida alla Bella Vita conserva un elenco simile di ristoranti a sud di San Francisco.

ROTARY

<http://www.tecc.co.uk/public/PaulHarris/>

Cerca qui e troverai più informazioni di quante avresti mai pensato di volere sulla famosa organizzazione diffusa in tutto il mondo.

A3.8.4 GOPHER

LEGGE

wld.westlaw.com

Il Catalogo Legale di Westlaw ti permette di cercare informazioni su migliaia di studi legali e agenzie governative negli USA.

STUDI SUI NERI

umslvma.umsl.edu

Partendo dal menu principale, seleziona "Library", "subjects" e poi "Black Studies". Troverai diversi documenti e cataloghi sull'esperienza dei neri negli USA, insieme ad indicazioni per altri gopher relativi agli studi sui neri.

A3.8.5 TELNET

GOVERNO

cap.gwu.edu

Il General Accounting Office, l'agenzia che fa da "cane da guardia" al Congresso degli Stati Uniti, adesso pubblica informazioni elettroniche giornaliere sui suoi resoconti (puoi quindi ordinare i resoconti completi a pagamento). Quando ti connetti a questo sito, fai il login come

guest

con la password

visitor

Al menu principale, digita:

go gao

MUSICA

cdconnection.com

Questo sito ti consente di acquistare Compact Disc per via telematica.

A3.8.6 FTP

VIAGGI

ftp.cc.umanitoba.ca

La directory rec-travel contiene una collezione di descrizioni di viaggi e di guide, organizzate con criterio geografico. Il file "online-info", aggiornato da Brian Lucas, è un elenco di altre risorse disponibili su Internet che riguardano i viaggi.

AGGIORNAMENTO N. 4, LUGLIO 1994

A4.1. GIRARE L'AMERICA CON LA TUA CHEVROLET VIRTUALE

A Boston è luglio, fa caldo, è afoso, e il mio cervello è in poltiglia. Quindi: questo mese niente lezioni. Piuttosto, saltiamo in macchina, accendiamo il motore e facciamo un viaggetto! Ma... maledizione, la macchina è dal meccanico (di nuovo l'alternatore!). Beh, fortunatamente siamo nel 1994, e per viaggiare non abbiamo bisogno di allontanarci da casa. Tira fuori la tua tastiera, collegati al servizio che ti fornisce l'accesso a Internet, e vediamo dove si può andare.

In primo luogo, dobbiamo decidere che direzione prendere, e cosa fare. Cominciamo a muoverci verso il gopher di `wiretap.spies.com`, dove troveremo "Tourist Traps in the U.S." di Hans L'Orange. Si tratta di una guida a tutte le attrazioni che fanno dell'America un grande paese, il genere di cose al quale basta dare un'occhiata per esclamare "Ehi, Marta, guarda un po' che roba!". Ad esempio, la più grande matassa di spago del mondo, e la seconda pala da carbone. Una volta collegato, scegli la voce "Online Library", poi "Articles", "Journeys and Travels" e quindi "Tourist Traps in the U.S."

Dev'essere una gran cosa trovarsi nei panni di Mike Wilkins, Ken Smith e Doug Kirby. In effetti, riescono addirittura a guadagnarsi da vivere raccontando del loro girovagare in macchina per il paese alla ricerca di queste meraviglie. Ora, gli autori di "Roadside America" sono nuovamente in strada, con "Hypertour '94". Grazie alla rivista Wired, puoi seguire le loro tracce fra monumenti dedicati a gente che pensava che la terra fosse cava, e roba del genere. Indirizza il tuo browser WWW su:

`http://wired.com/Hotwired/roadside/index.html`

E non dimenticare di ritirare la bandierina-souvenir gratuita!

"Travels with Samantha" è la storia di un uomo, del suo Powerbook e del suo viaggio in giro per il Nordamerica. Raccogliamo anche questo classico viaggio "on-line", opera di Philip Greenspun. L'indirizzo è:

`http://martigny.ai.mit.edu/samantha/travels-with-samantha.html`

Tutti a bordo! Cosa? Soffri il mal d'auto? Cosa ne dici, allora, di un viaggio in treno? Dai un'occhiata agli orari dei treni Amtrak attraverso il gopher `gwis.circ.gwu.edu`. Dal menu principale, scegli "General", poi "Information", poi "Train Schedules".

Beh, poi se vuoi arrivare qui (dovunque sia "qui") davvero in fretta, puoi trovare i numeri verdi delle linee aeree sul gopher di `cs4sun.cs.ttu.edu`. Dal menu principale, scegli "Reference Shelf", poi "Airlines", poi "Toll-free Numbers".

Vediamo quello che si può fare sulla Statale 66 (si viaggia in Belgio!). Indirizza il browser WWW su:

`http://www.cs.kuleuven.ac.be/~swa/route66/main.html`

Da Antigonish (Nova Scotia) a Vancouver, si può girare il Canada senza abbandonare la propria scrivania andando a dare un'occhiata all'indirizzo:

`http://www.cs.cmu.edu:8001/afs/cs.cmu.edu/user/clamen/misc/Canadiana/Travelogue.html`

Per finire, prima di partire sarà meglio controllare che tempo fa. Si può usare il gopher di `wx.atmos.uiuc.edu`: dal menu principale, scegli "states" per le notizie e mappe meteo degli Stati Uniti, o "Canada" per le analoghe notizie canadesi.

ED ORA, VIA SULLA STRADA APERTA (Billy, smettila di picchiare tua sorella... No, non m'importa nulla se ha iniziato lei!)

ALASKA

L'università dell'Alaska offre sul proprio gopher diverse risorse di interesse locale, dalle informazioni sugli uccelli indigeni a tutto quello che avresti voluto sapere (e probabilmente molto di più) sull'esposizione a Nord. Collegati a `info.alaska.edu` e dal menu principale scegli "Information about Alaska".

ARIZONA

Siamo di nuovo su `wiretap.spies.com`, questa volta per l'epico racconto di viaggio di Mark Leeper sull'Arizona e il Nuovo Messico; come avrai indovinato, si tratta di una cronaca dettagliata dei suoi viaggi lungo i due stati sud-occidentali.

Per informazioni più aggiornate, dai un'occhiata al Virtual Tourist Project della RDT Systems and Network, che fornisce informazioni su qualunque cosa, dalle località interessanti allo shopping a Phoenix. Particolare attenzione è dedicata alle attrazioni turistiche nelle città principali dello stato: Phoenix, Tucson e Flagstaff; per il futuro, sono annunciate informazioni anche su Yuma. Indirizza il tuo browser WWW su:

`http://www.rtd.com/arizona/textlist.html`

La guida di Arne Henden al Grand Canyon ti dirà tutto quello che hai bisogno di conoscere per organizzare un viaggio verso quella meta. La puoi ottenere attraverso FTP anonimo su `ftp.cc.umanitoba.ca` COL NOME `/rec-travel/north_america/usa/arizona/grand_canyon.henden`

CALIFORNIA

Il Virtual Tourist-California è il tuo principale centro di informazioni turistiche, appena passato il confine dello stato lungo l'autostrada dell'informazione. Ci trovi notizie sul traffico e le condizioni delle strade, carte geografiche, immagini dei fari, liste di cose da fare e posti da vedere; a un click di distanza c'è l'ingresso a numerosi musei californiani. Indirizza il tuo browser WWW su

`http://www.research.digital.com/SRC/virtual-tourist/California.html`

Ed ora diamoci al surf, smidollati! SurfNet offre informazioni sul surf in tutto il mondo, ma non ti stupirai certo di sapere che si concentra particolarmente sulla California del sud, dove del resto ha sede. Ci si trova di tutto, dalle classiche foto di surfisti e dalle previsioni sulle onde nella costa del Sud California a trucchi e suggerimenti per gli amanti del surf - e perfino poesie sul surf. Con il vento alle spalle, veleggia lungo il web verso

`http://sailfish.peregrine.com/surf/surf.html.`

COLORADO

Internet Express ti può tenere informato sulle iniziative artistiche nell'area di Colorado Springs. Usa il gopher per raggiungere `cns.cscns.com`. Dal menu principale scegli "gopher by Subject", poi "Events in Colorado Springs/Denver". Troverai programmi di cinema, concerti, spettacoli, e molto altro.

Per informazioni di base sui viaggi in Colorado, procurati la guida di Ilana Stern a tale stato: è disponibile via FTP su

`ftp.cc.umanitoba.ca`
in
`/rec-travel/north_america/usa/colorado/colorado`

CONNECTICUT

L'Atlantic Computing Technology Corp. gestisce un server World Wide Web con diverse risorse connesse al turismo in Connecticut: <http://maddie.atlantic.com/ct/intro.html>.

"Se il vostro più gran desiderio è un paesaggio non rovinato da grattacieli e cemento, venite nel tranquillo Quiet Corner del Connecticut." Ed anche se le tue opinioni sono meno radicali di quanto l'azienda di soggiorno e turismo per il Connecticut del Nord-Est desidererebbe, forse vorrai lo stesso scoprire le attrattive della regione. Troverai informazioni di ogni tipo al riguardo attraverso il gopher di gopher.uconn.edu. Dal menu principale, scegli "Around and About UConn." e poi "Quiet Corner -- Northeast Connecticut".

FLORIDA

Che ne sarebbe di un viaggio in Florida senza una fermata o due dallo zio Walt? Todd McCartney ha scritto una "guida poco autorizzata" - lunga quasi quanto un libro - al mondo di Walt Disney (in effetti, dopo diverse revisioni "in linea", la prossima versione è annunciata su carta). Via FTP anonimo su

```
ftp.cc.umanitoba.ca
in
/rec-travel/north_america/usa/florida/disneyworld.mccartney
```

HAWAII

La versione "online" del Moon Travel Handbook costituisce una guida ai suoni e al paesaggio della Grande Isola. La si può ottenere attraverso il Web su

```
http://bookweb.cwis.uci.edu:8042/Books/Moon/hawaii.html
```

Non si può girare il paese senza incontrare almeno un museo sui dinosauri. Quindi, prova l'Honolulu Community College's Dinosaur Exhibit, su WWW all'indirizzo

```
http://www.hcc.hawaii.edu/dinos/dinos.1.html
```

E... qui si vedono i vantaggi delle autostrade dell'informazione: si può guidare fino alle Hawaii senza bagnarsi!

ILLINOIS

Il gopher dell'University of Chicago ha guide ai ristoranti di Hyde Park e a ristoranti etnici in giro per la città. Collegati a gopher.uchicago.edu e scegli "Chicago!" dal menu principale.

Per avere un elenco delle gallerie e dei musei di Chicago, usa il gopher per raggiungere nuinfo.nwu.edu. Dal menu principale, scegli "Entertainment", poi "Galleries".

Per un'occhiata diversa al modo di vita di Chicago, prova lo Smut Shack di Bianca Troll (no, non si tratta di ciò che pensate!), raggiungibile su World Wide Web all'indirizzo

```
http://www.psych.nwu.edu/biancaTroll/
```

INDIANA

Visita le librerie, i teatri e i ristoranti di Bloomington. Indirizza il tuo browser WWW su

```
http://cs.indiana.edu/inds/localstuff.html
```

IOWA

Scopri cos'è che fa di Des Moines la città che è, via World-Wide Web all'indirizzo

<http://www.dsmnet.com/>

E non scordate di ritirare una cartina della città da infilare nel cassetto del tuo cruscotto virtuale!

C'è qualcosa di divertente da fare a Iowa City? Beh, ci sono dei cinema, e puoi trovarne i programmi via gopher su chop.isca.uiowa.edu. Dal menu principale, scegli "Local" e poi "Movie Times".

KENTUCKY

Secondo alcuni, il Derby del Kentucky E' il Kentucky. Troverai le foto dei vincitori dei derby del passato su World Wide Web all'indirizzo

<http://guinness.inslab.uky.edu/~stevem/horses/pics/pics.html>

LOUISIANA

I locali conoscono sempre i posti migliori e quelli peggiori di una città, non è vero? Bene, dai un'occhiata a quello che i residenti di New Orleans hanno da dire sulle attrazioni della loro città nella speciale "Guida al meglio e al peggio" disponibile via FTP su ftp.cc.umanitoba.ca. Il percorso è

[/rec-travel/north_america/usa/louisiana/new_orleans](ftp://ftp.cc.umanitoba.ca/rec-travel/north_america/usa/louisiana/new_orleans)

MARYLAND

Troverai la guida di Baltimora scritta da Mark Steven via FTP su ftp.cc.umanitoba.ca, directory [/rec-travel/north_america/usa/maryland/baltimore](ftp://ftp.cc.umanitoba.ca/rec-travel/north_america/usa/maryland/baltimore)

Puoi trovare liste di stanze in affitto, alberghi ed Hotel, nonché informazioni sulla caccia nell'area di Chesterton/Kent attraverso il gopher di martha.washcoll.edu. Dal menu principale, scegli "Selected Local, State, US & International Resources", quindi "Local".

MASSACHUSETTS

La lista di ristoranti di Boston di Ellis Cohen contiene elenco e pagelle di circa 500 ristoranti dell'area di Boston. E' disponibile attraverso il World Wide Web all'indirizzo

<http://www.osf.org:8001/boston-food/boston-food.html>

Puoi anche ottenere copie delle recensioni di ristoranti della rubrica Thursday Calendar del Boston Globe. Per i ristoranti di lusso basta inviare una e-mail. a request@globe.com. Nella riga "oggetto" scrivi 555111. E per quelli economici si può scrivere allo stesso indirizzo, ma con "555222" come oggetto.

Dai un'occhiata a quello che si può fare a Cape Cod nella Cape Cod Travel Guide di Cynthia Sellers. Collegati via FTP anonimo a ftp.cc.umanitoba.ca, e poi vai a prelevare [/rec-travel/north_america/usa/massachusetts/cape_cod](ftp://ftp.cc.umanitoba.ca/rec-travel/north_america/usa/massachusetts/cape_cod)

MINNESOTA

Prima di proseguire verso il nord, dai un'occhiata allo stato delle strade nella terra dei 10.000 laghi. Collegati via gopher a wx.atmos.uiuc.edu. Dal menu principale, scegli "States", "Minnesota" e quindi "Road Conditions".

NEBRASKA

Cosa ti viene in mente sul Nebraska? Che è piatto? Lo pensavamo anche noi, prima di capitare sul Nebraska Travel and Tourism gopher, dove è disponibile un comodo elenco delle "aree del Nebraska nelle quali la terra non è piatta". Questo gopher dà una sensazione straordinariamente vicina a quella che si ha andando davvero in giro per strada con una Chevrolet del '57. C'è perfino il testo completo di tutti i cartelli di "segnalazioni storiche" che senz'altro ti fermeresti a leggere, anche se invariabilmente riguardano eventi locali dei quali non hai mai sentito parlare.

Non serve scendere dalla macchina, basta procurarsi una copia del Nebraska Historical Markers (parte 1) e Nebraska Historical Markers (parte 2) per avere il testo completo di ogni singolo cartello stradale dello stato!

Troverai anche informazioni sugli alloggi, sui siti interessanti e roba del genere, e potrai perderti fra i dettagli relativi al turismo nel Nebraska (la maggior parte dei turisti in Nebraska proviene dal Colorado). Usa il gopher per collegarti a `unlvm.unl.edu`. Dal menu principale, scegli "Selected gopher Servers", poi "Nebraska Economic Development gopher" e quindi "Nebraska Travel and Tourism Information".

Ah, quando hai finito non dimenticare di rispondere alle 110 domande del Nebraska Trivia Challenge!

NEVADA

L'Università del Nevada ti terrà informato sugli avvenimenti a Reno e Las Vegas, anche se in quest'ultimo caso il calendario tende a concentrarsi sul jazz piuttosto che su Wayne Newton.

Per la prima città, usa gopher per collegarti a `gopher.scs.unr.edu`. Dal menu principale, scegli "Events". Per la seconda, con il World-Wide Web collegati a

<http://www.unlv.edu/events/index.html>

Soffri di allergie? Prima di arrivare a Las Vegas, forse ti converrà consultare le relazioni sulla situazione dell'inquinamento e dei pollini offerte dal Clark County Health District. Usa il World Wide Web per collegarti all'indirizzo

<http://www.unlv.edu/CCHD/>

NEW HAMPSHIRE

Dai un'occhiata ai programmi degli spettacoli e degli avvenimenti culturali nell'alta valle del Connecticut collegandoti via gopher a `gopher.dartmouth.edu`. Dal menu principale, scegli "The Community" e poi "Upper Valley Performing Arts Calendar".

NEW JERSEY

Princeton, come di certo saprai, è una piccola e tranquilla città costruita attorno a un'università. Scopri cosa c'è da fare e dove risiedere attraverso il gopher di `pucc.princeton.edu`. Dal menu principale, scegli "Travel and Visitor Information".

NEW MEXICO

Questa non è la guida di viaggio che userebbe tuo padre. Ma procurati comunque una copia di "Strange but True Southwest - Weird Sights of Arizona and New Mexico".

La puoi ottenere via FTP anonimo sul sito `ftp.cc.umanitoba.ca`, con il nome di `/rec-travel/north_america/usa/arizona/az-nm-sights`

NEW YORK

La guida alla città di New York di Net Person corrisponde a quanto promette: vi si trova di tutto, dai bar alle librerie agli elenchi di teatri. Ci sono informazioni sui tunnel abbandonati della metropolitana, e notizie essenziali su come sopravvivere a New York. Usa il gopher per collegarti a `quartz.rutgers.edu` (situata in realtà al di là del fiume, in New Jersey), e dal menu principale scegli "NYC".

Ma New York non finisce a Westchester. Scopri cosa succede nella regione di Albany attraverso il gopher di `uacsc2.albany.edu`. Dal menu principale, scegli "Albany/Tri-Cities Regional Information" per avere informazioni sulle attrazioni locali.

Anche Buffalo, la seconda città dello stato, ha i suoi grattacieli. Puoi avere immagini GIF di Buffalo e di altri edifici della zona occidentale dello stato usando il World-Wide Web:

`ftp://wings.buffalo.edu/hh/wny/images`

NORTH CAROLINA

Arrampicati lungo il versante del North Carolina delle Smoky Mountains con il WWW, all'indirizzo

`http://www.nando.net/smokies/smokies.html`

L'Università del North Carolina offre un museo "online" sugli stati del Sud. Lo si può visitare sul Web:

`http://sunsite.unc.edu/doug_m/pages/south/south.html`

Per avere indicazioni sulle possibilità di alloggio, i ristoranti, lo shopping e le attività culturali nell'area del Research Triangle Park, collegati con il World-Wide Web a

`http://www.rti.org/local_info/lodging.html`

Informati prima di partire! Usa il WWW per sapere le strade interrotte o poco praticabili per lavori in corso. Collegati a

`http://itre.uncecs.edu/dot/projmap.html`

OREGON

Lo stato gestisce un gopher che permette di ottenere informazioni sulla caccia e la pesca locali. Collegati a `gopher.or.gov` e dal menu principale, scegli "Quality of Life", "Recreation" e poi "Hunting" o "Fishing".

L'Oregon è ricco di alberi secolari, e la gente ne è alquanto orgogliosa. A quanto pare, c'è un registro nazionale ufficiale dei grandi alberi, nel quale l'Oregon ha una posizione di primo piano. Puoi avere informazioni su questi abitanti lignei dello stato via gopher, da `gopher.or.gov`.

Dal menu principale, scegli "Government", "Natural Resources", "Department of Forestry" e infine "Big Trees".

RHODE ISLAND

Il gopher della Brown University offre moltissime risorse interessanti sia per i residenti che per i turisti: un calendario di eventi, informazioni sulle spiagge, i ristoranti, gli alberghi, le stanze in affitto, ecc. Dal menu principale di `gopher.brown.edu`, scegli: "Providence Local and Regional Information".

Scopri cosa succede al Roger Williams Park & Zoo e al Planetarium di Cormack a Providence usando il Web per collegarti a

`http://ids.net/~cormack_pl/rw.html`

Se vuoi avere suggerimenti dai locali (ad esempio, sul perché lo scioppo dolce al caffè sia tanto entusiasmante), lascia un messaggio su Usenet, nel newsgroup `alt.rhode-island`.

SOUTH CAROLINA

Scopri cos'è la Cherokee Foothills Scenic Highway usando il WWW, all'indirizzo

<http://www.clemson.edu/~barryj/bunky.html>.

TENNESSEE

Prenotati per la Smoky Mountain Field School 1994 via World-Wide Web, all'indirizzo

<http://www.ce.utk.edu/smoky.html>

TEXAS

La cucina texana ha molto da offrire oltre alla salsa barbecue versata sulle salsicce. Per avere informazioni sui "ristoranti salutisti" nell'area di Dallas/Ft. Worth usa il Web per collegarti a

<http://gopher.metronet.com:70/1/North-Texas-Free-Net/Directs/Rests>

Se vuoi leggere qualcosa sulla storia texana, collegati con il gopher della Rice University, `riceinfo.rice.edu`. Dal menu principale, scegli "Texas" e poi "Texas History".

UTAH

Il gopher dell'Università dell'Utah è il posto giusto per cercare informazioni turistiche sullo stato. Collegati a `gopher.cc.utah.edu`. Dal menu principale, scegli "Off Campus Info". Scegli poi "Recreation" per avere informazioni sulle risorse sciistiche locali e sui negozi.

Altrimenti, scegli "State of Utah", e ignorando (a meno che tu non debba fare altrimenti) i dati sulla polizia di Salt Lake City, passa alla voce "Utah Travel Council" per avere informazioni su tutto il resto, compresa Panoramaland, che corrisponde in effetti a una regione particolarmente panoramica dello stato, e non alla trappola per turisti che si potrebbe pensare.

VERMONT

Come mai una balena è finita sepolta in Vermont? Scoprilo visitando la mostra virtuale su Charlotte, la balena del Vermont. La mostra offre testi e immagini sulla storia geologica della regione di Lake Champlain. Puoi arrivarci attraverso il World-Wide Web all'indirizzo

<http://www.uvm.edu/whale/whalehome.html>

WASHINGTON, DC

Scopri cosa succede al museo Smithsonian e allo Zoo nazionale attraverso il gopher dell'American University. Collegati a `gopher.american.edu` e dal menu principale, scegli "About Washington DC & the Area".

WASHINGTON STATE

A parte i grunge, Seattle è nota soprattutto per i suoi caffè. Scopri dov'è che i locali vanno a berne una tazza procurandoti una copia di MotherCity Coffee: recensioni dei caffè di Seattle, attraverso il WWW all'indirizzo

<http://www.seas.upenn.edu/~cpage/mothercity.html>

Per scoprire cosa c'è da fare a Seattle oltre a sorseggiare un espresso, c'è Destination Seattle. Collegati via gopher a `gopher.seattle.wa.us`. Dal menu principale, scegli "Destination Seattle" per avere suggerimenti sui ristoranti, sulle attività culturali e ricreative, ed altro.

L'inverno è così lontano... Ma preparati subito, informandoti sulle possibilità sciistiche offerte dallo stato di Washington. Indirizza il tuo browser WWW su

`http://eskinews.eskimo.com/nordic/`

WEST VIRGINIA

Dave Peyton è uno scrittore al quale piace descrivere ciò che rende unico il suo stato. Potete leggere i suoi articoli sul World Wide Web

`http://pcn.proline.com/Dave_Peyton/dpeyton.html`

WISCONSIN

Milwaukee, Wisconsin -- A Great Place on a Great Lake. E' la tua guida alle attrattive del posto. Procuratela via FTP anonimo su

`ftp.cc.umanitoba.ca`

directory

`/rec-travel/north_america/usa/wisconsin/milwaukee`

E per una lista di posti dove mangiare a Milwaukee, usa il gopher per collegarti a `alpha1.csd.uwm.edu`. Dal menu principale, scegli "Milwaukee Information", poi "Restaurant Guide".

WYOMING

Mike O'Brien ha compilato una guida al Yellowstone National Park e dintorni. Puoi procurartela via FTP ad un indirizzo ben noto: `ftp.cc.umanitoba.ca`. Cercala nella directory

`/rec-travel/north_america/usa/wyoming/yellowstone_geysers`

A4.1.2 PER SAPERNE DI PIU'

Brian Lucas ha creato sulla rete una straordinaria risorsa di viaggio: gli archivi `rec-travel` su `ftp.cc.umanitoba.ca` (se li hai già esplorati, avrai scoperto che diverse fra le notizie segnalate vengono da lì). Troverete raccomandazioni dettagliate sugli stati americani, sul Canada e su altri paesi; informazioni sulle compagnie di viaggio, e suggerimenti essenziali per ogni viaggiatore. Tutto ciò, collegandosi via FTP o `ncftp` e poi spostandosi sulla directory `rec-travel`. Se hai accesso a Mosaic, Lynx o a qualche altro browser World-Wide Web, puoi indirizzarlo verso `ftp://ftp.cc.umanitoba.ca/rec-travel/rec-travel.html`, per ottenere un'interfaccia grafica a tutte le risorse.

Il Global Network Navigator della O'Reilly and Associates ha un proprio centro viaggi, ben fornito e in continua crescita, che offre guide per località specifiche e racconti di viaggio originali (al momento, vi puoi trovare le storie di Jeff Greenwald e del suo viaggio attraverso regioni remote dell'Asia). Usa un browser WWW per andare su `http://gnn.com`, da dove puoi scegliere il server più vicino. Da qui, seleziona "Travel Center".

Continuando a parlare di World-Wide Web, beh, naturalmente puoi trovare una versione Web del nostro viaggio virtuale: indirizza il tuo browser su <http://www.std.com/NE/usatour.html>.

OK, OK, so di aver dimenticato molti posti. Ma o non c'è molto da fare in Delaware, o nessuno si è preso la briga di mettere in rete qualche informazione al riguardo. Se hai qualche notizia di questo tipo, fammela conoscere!

A4.2. SITI INTERNET AD ACCESSO PUBBLICO

GERMANIA

Erlangen-Nuernburg. Free-Net Erlangen-Nuernburg, 09131-85-8111. Collegati come: guest. Conferenze e informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e ad altri siti Free-Net in America e in Canada. Menu in tedesco e in inglese. Per un accesso completo è richiesta la compilazione di un modulo di iscrizione prestampato e il pagamento di una tassa di registrazione di 2 marchi. Telefono (voce): 09131-85-2693.

MISSOURI

Springfield. Ozarks Regional Information Online Network, (417) 864-6100. Al login scrivi: guest. Conferenze e informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e ad altri siti Free-Net in America e in Canada. Per un accesso completo è richiesta la compilazione di un modulo di iscrizione prestampato gratuito. Telefono (voce): (417) 837-5050, ext. 15.

NEW YORK

Buffalo. Buffalo Free-Net, (716) 645-3085. Al login digitate: visitor. Conferenze e informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e ad altri siti Free-Net in America e in Canada. Per un accesso completo è richiesta la compilazione di un modulo di iscrizione prestampato gratuito.

UTAH

Salt Lake City. XMission, (801) 539-0900 Voce: (801) 539-0852. Menu e Unix. Uso senza sovrapprezzo di CSLIP/PPP. Tariffe: 5 dollari per il primo mese, 19 dollari per ogni mese successivo, 102 dollari per sei mesi.

WASHINGTON STATE

Seattle. Seattle Community Network, (206) 386-4140. Al login scrivi: visitor. Conferenze e informazioni locali, accesso a molte risorse Internet e ad altri siti Free-Net in America e in Canada. Per un accesso completo è richiesta la compilazione di un modulo di iscrizione prestampato gratuito.

AGGIORNAMENTO N. 5, AGOSTO 1994

A5.1. TROVARE PERSONE, LUOGHI E COSE SU INTERNET

E' probabilmente una delle domande più ricorrenti nei newsgroup Usenet (come ad esempio news.newusers.questions): dove posso trovare la tale o la tal altra cosa? A differenza di CompuServe o America Online, su Internet non esiste un unico elenco centrale. La Guida EFF suggerisce alcune tecniche per fare ricerche su Internet (ad esempio, le informazioni sull'uso di Veronica). Ecco degli ulteriori strumenti per setacciare la Rete.

A5.1.1 PERSONE

Come si fa a trovare l'indirizzo e-mail di qualcuno? La risposta migliore, in assoluto, è sempre la stessa: chiederglielo direttamente, per telefono o usando la posta tradizionale.

Ma se vuoi cercare un amico (o un nemico) con cui hai perso i contatti e vedere se sta su Internet, ci sono diversi posti dove andare a guardare.

Puoi rintracciare la maggior parte di questi posti via Gopher. Collegati al sito ds.internic.net. Sul menu principale seleziona "4 - InterNIC Directory and Database Services (AT&T)" (ci sono anche altre cose interessanti su questo sito, ci ritorneremo più avanti nel paragrafo "Cose").

Tra parentesi, InterNIC sta per Internet Network Information Center, Centro Informativo di Rete Internet, ed è un progetto congiunto di diverse società, una delle quali è mamma Bell (la Bell Telephone Company) in persona, l'AT&T.

Sul menu successivo, scegli "InterNIC Directory Services". Ti verranno proposti molti metodi diversi per fare la ricerca. Tutti i metodi funzionano un po' come il gopher -- scrivi il nome e vedi se salta fuori qualcosa -- ma ognuno di essi cerca in database di "Pagine gialle" diversi e fa le ricerche in modo diverso. Quindi se non ottieni dei risultati con un metodo, provane un altro.

NetFind, uno dei metodi disponibili, è diventato assai popolare sulla Rete, ma dà davvero dei buoni risultati solo se già hai un'idea di dove lavora o dove ha l'account la persona che stai cercando. Per usare questo metodo, seleziona "NetFind" e poi scegli l'opzione di ricerca (che finisce con <?>). Ti verrà presentato un campo da riempire con la parola chiave. Scrivi il cognome della persona e tutte le informazioni che possono risultare utili (ad esempio: "smith ibm new york").

Gli elenchi X.500 sono ancora a livello sperimentale, al momento, rispetto a tutto il resto, ma dato che X.500 è uno standard internazionale per i servizi informatici di "elenco indirizzi", probabilmente saranno utilizzati sempre di più in futuro. Se decidi di fare una ricerca X.500, puoi cercare per nazione o per azienda.

Una categoria di persone che probabilmente non troverai con nessuno di questi metodi sono gli studenti dei college. In realtà è possibile trovare i loro indirizzi così come quelli dei loro professori, ma in generale serve un po' più di lavoro.

Molti college e università mantengono degli elenchi online del personale e degli studenti, di solito in formato Gopher. Quindi, supponendo che tu sappia dove la persona studia o lavora, puoi trovarne l'indirizzo e-mail (e spesso anche quello postale e il numero di telefono). Chiama Gopher. Scegli "Other Gophers and Information Servers" o una voce simile. Seleziona il continente dove si trova l'università, quindi la nazione e, se necessario, lo stato e la provincia, poi cerca l'istituto. Qui le cose possono complicarsi, perché ogni istituto sembra nascondere i propri elenchi in un posto diverso. Alcuni li mettono sulla prima pagina; altri li nascondono sotto la voce "Vita nel campus" oppure "Attività studentesca" o cose

del genere, perciò questa ricerca potrebbe richiedere un po' di tempo. Una volta trovato l'elenco, comunque, probabilmente otterrai un campo di input con un `<?>`. Questo significa che c'è un database nel quale puoi cercare scrivendo il cognome della persona (su alcuni sistemi, viene presentato un intero modulo da riempire sullo schermo).

A5.1.2 LUOGHI

Come abbiamo visto lo scorso mese nel nostro piccolo viaggio negli USA, c'è un numero sempre crescente di risorse dedicate a città e a stati specifici. Ma anche molte altre nazioni hanno dei gateway verso risorse che si trovano al loro interno e sono ad esse dedicate. Ecco un piccolo assaggio dei servizi World-Wide Web che possono collegarti ad informazioni su altri paesi:

Il Centro Internazionale per l'Informazione e la Ricerca nell'Antartico ha una pagina World-Wide Web all'indirizzo <http://icair.iac.org.nz/>

Punta il tuo browser Web su <http://mistral.enst.fr/~pioch/louvre/> per accedere a WebLouvre, un museo online che fornisce un tour virtuale di Parigi, oltre a riproduzioni di arte francese disponibili per essere scaricate.

Punta il tuo browser WWW su <http://edb518ea.edb.utexas.edu/html/LatinAmerica.html> per collegarti a servizi in America Latina e Spagna.

Lo Slovakia Document Store fornisce informazioni (molto più dello stretto necessario, probabilmente) su quello che era il lato orientale della Cecoslovacchia. Ci sono informazioni turistiche (cosa vedere, dove andare), sul cambio della moneta, sui distributori automatici di contante e cose del genere. C'è perfino un piccolo dizionario Slovacco-Inglese. L'URL è <http://www.eunet.sk>.

A5.1.3 COSE

Torniamo al nostro amico Gopher su ds.internic.net. Stavolta, sul menu principale, scegliamo InterNIC Information Services (General Atomics).

L'InterNIC fornisce due grandi risorse per la ricerca su Internet, e si trovano tutte e due qui. Lo Scout Report (Bollettino dell'Esploratore) è un riassunto settimanale dei nuovi servizi più interessanti. Net-Happenings (Avvenimenti sulla Rete) è simile, ma consiste in un flusso giornaliero di bollettini sui servizi - utili e/o divertenti - in cui si imbatte il moderatore Gleason Sackman. In entrambi i casi il Gopher InterNIC permette la ricerca per parole chiave, che restituisce un menu Gopher con tutti i riscontri. Non farti scoraggiare dall'aspetto orribile dei vari elementi dei menu - sono costituiti in gran parte dal percorso delle directory sulla macchina InterNIC. Concentrati sulle prime parole di ogni elemento, e scegli quelli che sembrano interessanti.

La ditta CARL, Inc. gestisce un bel database chiamato UnCover che permette di scorrere un database di parole chiave tratte da parecchie migliaia di giornali e riviste. Ok, non è veramente un metodo per ricercare informazioni su Internet in sé, ma è un buon modo per reperire informazioni in generale. Il database è gratis; se vuoi una copia di un articolo, però, devi pagare una tariffa che va da 95 centesimi a 15 dollari (per ottenerne una copia via fax, non via e-mail). In ogni caso, può farti risparmiare una visita alla biblioteca, oppure può aiutarti ad arrivare in biblioteca con le idee più chiare. La collezione di articoli tende all'accademico, ma comprende un po' di tutto, da "Arizona Highways" a "The New Republic".

Usare il sistema è facile. Collegati al sito pac.carl.org con telnet. Fai il login come PAC e scegli l'emulazione di terminale appropriata (nella maggior parte dei casi, 5 - VT100). Nel menu principale, scegli "Current Article Indexes and Access" (numero 2) e poi "UnCover" (al momento in cui vengono scritte queste note, è il numero 50; CARL a volte cambia la numerazione dei menu). Ti verrà chiesto, un paio di vol-

te, di inserire un "profilo" (in pratica un file con il tuo numero di carta di credito, se fai spesso ordinazioni dal database). Premi semplicemente `invio`, e alla fine ti verrà chiesto che tipo di ricerca vuoi fare (per parola, per titolo, ecc.). Scegli uno di questi metodi, quindi inserisci le chiavi di ricerca. Ti verrà presentato il numero dei riscontri trovati, e ti verrà chiesto se vuoi vedere i risultati o se vuoi modificare la ricerca. Supponendo che tu voglia vedere i risultati, otterrai un riassunto dell'articolo, il nome della pubblicazione, la data, la pagina, ecc., oltre alla possibilità di ordinare una copia per fax dell'articolo.

A5.1.4 PER SAPERNE DI PIU'

David Lamb gestisce una FAQ su come trovare indirizzi e-mail. Si trova nei newsgroup Usenet come `news.newusers.questions`, `news.answers` e `soc.net-people`.

"Come trovare i sorgenti" (i "sorgenti" sarebbero, nel linguaggio della Rete, i programmi per computer), di Kent Landfield, si trova su `comp.sources.wanted`. Puoi ottenerne una copia scrivendo un messaggio qualsiasi (il contenuto non è importante) a `send-finding-sources-faq@sparky.sterling.com`.

A5.2. LA CHEVROLET VIRTUALE FA UN ALTRO PAIO DI FERMATE

A quanto pare io, e alcuni fedeli lettori, ancora non abbiamo perso la voglia di girare che ci ha fatto attraversare virtualmente gli USA lo scorso mese: ecco alcune aggiunte alla cartina stradale:

A5.2.1 CALIFORNIA

Il net.surfer Phil Agre segnala la mancanza di riferimenti, nel Tour Virtuale, ai bollettini sul traffico di San Diego. Puoi scoprire quali sono le strade da evitare usando World-Wide Web per collegarti a

`http://www.scubed.com:8001/caltrans/transnet.html`

A5.2.2 MICHIGAN

E il net.roamer Gary Price segnala che i turisti nel Michigan settentrionale possono prepararsi per il viaggio usando il server Gopher di Huntsville, Alabama. Usa Gopher per collegarti a `vespuc-ci.iquest.com`. Dal menu principale, scegli "Internet Services", poi "Northern Michigan" per avere informazioni su campi da golf, strutture turistiche, enoteche e altro (un avvertimento: alcune aree sono tuttora in allestimento e non contengono informazioni).

A5.2.3 SUD DAKOTA

Lo Stato del Sud Dakota ora ha la propria pagina World-Wide Web, dove puoi trovare informazioni turistiche e materiale di interesse locale, come ad esempio indicazioni di carattere legislativo.

La URL è:

`http://www.state.sd.us`.

A5.3. I SERVIZI DEL MESE

Innanzitutto, proverò ad organizzare questa materia in modo diverso. Nella Guida originale, i servizi erano classificati in base al metodo di accesso (Gopher, ad esempio, o FTP). Ma se sei arrivato fin qui posso darti per scontato che tu sappia come si utilizzano questi metodi. Se è così, può essere più sensato organizzare questa sezione per argomenti, piuttosto che per protocollo di rete. Se non sei d'accordo, più in basso c'è l'indirizzo al quale scrivere per protestare.

A5.3.1 TUTELA DEL CONSUMATORE

La Commissione per la Sicurezza dei Prodotti per il Consumatore ora ha un sito Gopher dal quale potrai sapere quali prodotti sono stati ritirati dal commercio. Usa il Gopher per collegarti a `cpssc.gov` e cercare "Press Releases".

A5.3.2 CRIMINALITA'

L'ufficio dello sceriffo di Tulsa (Oklahoma) adesso è online, con un Gopher che permette di ricevere immagini (sia GIF che JPEG) dei ricercati, vedere quante persone sono reclusi nella prigione locale e cercare gli indirizzi delle proprietà in vendita alle aste. Si può perfino trovare lavoro presso l'ufficio dello sceriffo.

A5.3.3 DIDATTICA

AP-L è una mailing list per insegnanti di Advanced Placement. Per abbonarti, scrivi a:

`listserv@gitvm1.gatech.edu`

Lascia l'oggetto del messaggio in bianco e nel testo scrivi:

`subscribe ap-l Nome Cognome`

indicando il tuo nome e cognome.

A5.3.4 GIOCHI

Il Games Domain è un servizio World-Wide Web con più di 140 collegamenti a varie risorse di Internet relative ai giochi. Si va dai "walkthrough" (suggerimenti su come andare avanti nei giochi "adventure" su computer) a una rivista di giochi online.

L'URL è:

`http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain.`

A5.3.5 ISTITUZIONI GOVERNATIVE

FedWorld è un gateway per decine di servizi di informazione federale, alcuni gratuiti, altri a pagamento. E' accessibile via Web presso:

`http://www.fedworld.gov`

A5.3.6 NATURA

Si possono consultare informazioni sulle specie protette negli Stati Uniti su un server gestito dall'U.S. Fish & Wildlife Service. Ci sono sia file di testo che cartine geografiche sulla diffusione di queste specie. Per ricevere informazioni su come richiamare i file, scrivi a r9irm1ib@mail.fws.gov. Come oggetto del messaggio, scrivi: SEND HELP. Lascia il testo del messaggio in bianco.

A5.3.7 NOTIZIE

La Net-Letter Guide di John Higgins è una guida con recensioni di periodici d'informazione disponibili sulla Rete. Puoi iscriverti alla lista scrivendo a higgins@dorsai.dorsai.org, con un messaggio contenente: SUBSCRIBE NET-LETTER. John invia periodicamente la guida anche su alt.zines, alt.etext e misc.writing.

A5.3.8 TELEVISIONE

Don FitzPatrick è un grande esperto di media e fornisce una newsletter su ciò che succede nella industria televisiva. Per iscriverti alla lista, scrivi a shoptalk-request@gremlin.clark.net. Come messaggio, scrivi:

```
subscribe indirizzo
```

dove "indirizzo" è il tuo indirizzo e-mail.

A5.4. SITI AD ACCESSO PUBBLICO

ONTARIO

Toronto. The Wire. Interfaccia grafica. Chiama (416) 214-WIRE per le tariffe e il numero di accesso.

AGGIORNAMENTO N. 6, SETTEMBRE 1994

A6.1. DARE LO SLIP A INTERNET

Se ti connetti a Internet attraverso un fornitore di accesso pubblico, probabilmente lo fai alla vecchia maniera: fai girare un programma di comunicazione, tipo Procomm, Zterm o Crosstalk, ti colleghi al tuo fornitore e poi usi i programmi messi a disposizione in quel sito per leggere la posta, fare un giro per i gruppi Usenet, o quant'altro.

Ciò significa dover imparare alcuni comandi Unix. E se sei un utente Windows o Macintosh, significa dover rinunciare a molte delle caratteristiche che rendono il tuo computer più facile da usare, come la possibilità di fare le cose "cliccando" (o usando il doppio click) su delle icone con il mouse, usare il "drag and drop" sui file, ecc.

Potenzialmente c'è un modo migliore -- il software che usa lo standard di comunicazione detto Serial Line Internet Protocol (Protocollo Internet attraverso Linea Seriale), SLIP. Con una connessione SLIP, riguadagni tutte le comodità grafiche. Inoltre ti viene data la possibilità di fare più cose alla volta -- leggere la posta mentre esegui il download di un grosso programma di giochi, per esempio. E SLIP ti dà un'interfaccia grafica per le applicazioni multimediali della Rete, come il World Wide Web.

Naturalmente, c'è un trucco. Installare una connessione SLIP potrebbe costarti più che un account standard, sia per il costo del software sia per il costo della connessione (anche se entrambi i costi stanno diminuendo rapidamente). Può significare inoltre un frustrante lavoro di configurazione che farà sembrare, al confronto, la poltrona del tuo dentista un bel posto da visitare.

E, come spesso succede ultimamente, gli utenti MS-DOS sono lasciati per strada. Anche se c'è del software SLIP per MS-DOS, esso richiede l'uso di comandi molto simili a quelli di un sistema Unix. E per MS-DOS non c'è interfaccia grafica al World Wide Web.

Ma, pur con tutto questo in mente, diamo un'occhiata a come funziona il tutto, e come iniziare ad usarlo.

A6.1.1 GUARDA MAMMA, SONO IN MULTITASKING

I computer collegati direttamente a Internet comunicano tra loro usando uno standard noto come Transmission Control Protocol/Internet Protocol (Protocollo di Controllo di Trasmissione/Protocollo Internet), TCP/IP. Questo standard consente l'interazione diretta tra questi computer -- cosicché, per esempio, ci si può inserire in un database dall'altra parte del globo sulla Rete (questo standard si occupa inoltre di questioni tipo l'instradamento (routing) di informazioni da A a B).

Questo NON è quello che si fa quando ci si collega con un sito ad accesso pubblico con, ad esempio, Procomm. Una volta che il tuo computer e l'host stabiliscono la connessione, il tuo computer in pratica va a dormire e tu interagisci con la rete attraverso i programmi del computer host. L'emulazione di terminale che devi sempre ricordarti di definire, è semplicemente un modo per dire al sistema host che tipo di tastiera useresti se fossi veramente seduto ad uno dei terminali dell'host computer. Tutti i programmi di cui hai bisogno per interagire con la Rete, dalla posta, al lettore di news Usenet, al Gopher e Lynx, in realtà girano sul computer del tuo fornitore (o sulla sua rete di computer); l'unico momento in cui il tuo computer si sveglia è quando fai cose tipo il download di un file (e anche in questo caso, non stai usando alcun programma Internet).

SLIP cambia tutto ciò, rendendo il tuo computer un partecipante attivo sulla rete. Con un account SLIP, è in pratica l'host che va a dormire, agendo solo come una specie di porta verso il resto di Internet, per te e per il tuo computer. Così il tuo computer ha accesso diretto ai pacchetti TCP/IP (che possono

essere di qualsiasi tipo, dalla posta elettronica a immagini WWW). Nota: vedrai spesso riferimenti a PPP, Point-to-Point Protocol (Protocollo Punto-a-Punto). Esso esegue gli stessi compiti di base di SLIP, solo che lo fa in maniera diversa. In termini pratici, non c'è una reale differenza tra i due.

Per poter fare qualcosa di utile, c'è bisogno di un proprio programma per ricevere e interpretare questi pacchetti -- l'equivalente di Pine, Gopher, tin, ecc. Di solito, comunque, le versioni per Windows e Mac di questi programmi funzionano proprio come tutti gli altri programmi per Windows e Mac. Per esempio, un programma per l'FTP ti consentirà di trascinare col mouse un file da una directory su un sito FTP anonimo a una directory sul tuo computer (quindi non è più necessario scaricare il file sull'host e poi eseguire il download sul tuo computer). E un utente Windows che stia scaricando un grosso file dalla rete, potrà usare i tasti Alt-Tab per far partire un'altra applicazione, Usenet, ad esempio.

Ora, prima di precipitarti a spendere un sacco di soldi per una connessione SLIP, renditi conto che ci sono alcuni ben precisi vantaggi nel fare le cose alla vecchia maniera. A parte il costo di cui si parlava, non ti devi preoccupare di intasare il tuo disco fisso con tutti i programmi necessari per far funzionare un collegamento SLIP -- se ne deve occupare il tuo fornitore. Il fornitore è inoltre responsabile del mantenimento e dell'aggiornamento del software. È la stessa differenza che intercorre tra il possedere la tua casa, in cui puoi fare quello che vuoi, e affittare un appartamento, in cui il proprietario deve aggiustare le cose quando si rompono.

Una delle cose che non puoi proprio fare con una connessione dial-up standard è far girare Mosaic (con un'eccezione; vedi più oltre il paragrafo "TIA"). Con SLIP, sei in grado di usare quest'interfaccia grafica al World Wide Web di cui tutti parlano. Sì, è bello e divertente guardarla. Ma fai attenzione -- anche con un modem a 14.4K, può essere leeeento, per via del numero e della mole di alcune delle immagini che si trovano in giro. Se usi World Wide Web più per trovare informazioni che guardare le icone, può essere conveniente disattivare le immagini "inline" (cioè le icone e le foto di presentazione della pagina WWW), cosa che la maggior parte dei browser WWW consente oggi di fare. Inoltre, se ti annoi ad aspettare che una pagina WWW venga visualizzata, con SLIP puoi fare altre cose -- leggere la posta, scaricare un file, eseguire una connessione telnet da qualche parte, o anche tutte e tre le cose. Sì, ciascuna di esse sarà più lenta che se fosse eseguita da sola, ma generalmente non abbastanza da poter notare la differenza. Così, ora sei pronto per dare lo SLIP a Internet.

A6.1.2. COLLEGARSI IN RETE

Alcuni Internet provider rendono le cose molto facili -- ti vendono un pacchetto completo che ti dà la maggior parte dei servizi Internet. In pratica, tutto quello che devi fare si riduce a fornire al software la velocità del tuo modem e il numero della tua carta di credito, e sei a posto. Netcom, con numeri locali in tutti gli USA, e Pipeline, a New York, sono due fornitori che offrono un tale servizio (il software di Pipeline non usa SLIP, ma funziona essenzialmente allo stesso modo; cosa più importante, tuttavia, il suo software non consente ancora il collegamento al WWW).

Spry, Inc. e O'Reilly and Associates recentemente hanno diffuso il loro programma "Internet in a Box" (Internet in una scatola) per Windows, il quale fa la stessa cosa per 149\$. Net Manage, Inc. vende Chameleon per Windows, il suo modello più potente e costoso, per circa 300\$.

Ma se sei contento del tuo attuale fornitore? Chiedigli se fornisce SLIP. Molti oggi lo fanno, di solito previo pagamento di un costo di attivazione e di un costo mensile in più di 10-20\$ (anche se alcuni offrono SLIP per lo stesso prezzo di una normale connessione dial-up).

Avrai allora bisogno di procurarti e configurare il software. Una possibilità è utilizzare "Internet in a Box", "Chameleon" o altri pacchetti. Un'altra è scaricare il software che ti serve direttamente da Internet. Usando software gratuito o a basso costo, puoi mettere insieme un pacchetto per Windows SLIP di qualità decente per circa 40\$. Questo include l'accesso al Web, il software per e-mail e FTP, e telnet. Ci sono anche programmi Gopher da usare via SLIP, ma dato che puoi raggiungere i Gopher attraverso il Web, sembra ridondante avere del software apposito.

Gli utenti Mac portino pazienza. Non è che io abbia qualcosa contro i Mac, ma poiché non ne uso uno, non posso proprio parlarne in modo intelligente. Quindi, ecco la mia difesa: gli utenti Mac che abbiano configurato un sistema SLIP e vogliano raccontare agli altri come hanno fatto, mi mandino un messaggio! Nel frattempo, si veda più oltre il paragrafo "Per saperne di più" per avere informazioni su un server WWW che contiene un sacco di dati sull'installazione di connessioni SLIP su Mac e altri computer.

A6.1.3 I DETTAGLI TECNICI (NON E' SEMPLICISSIMO)

Ed ora ecco dove le cose si fanno, uhm, divertenti. Primo, configura il tuo account SLIP. Il tuo fornitore dovrebbe darti diverse informazioni che ti serviranno per configurare il software:

- Un numero di telefono per il modem.
- Il tuo user name.
- La tua password.
- Un indirizzo IP. Questo sarà il tuo indirizzo Internet numerico.
- Un host name. Questo può essere qualsiasi cosa tu voglia, ad esempio il tuo nome.
- Un domain name, o suffisso. Tipicamente, la parte finale dell'indirizzo del tuo fornitore, ad esempio `tiac.net`.
- Un indirizzo o numero di un server POP/SMTP (noto anche come "mail host number"). Questo è l'indirizzo Internet della macchina a cui si collegherà il tuo programma di e-mail per prelevare la tua posta.
- Un indirizzo NNTP (per Usenet).
- Un indirizzo numerico per un domain name server.
- Un gateway di default.
- Se il sistema fornisce SLIP diretto o SLIP compresso.

Inoltre, avrai bisogno di Windows 3.1 e almeno 4 megabyte di RAM. In una parola: salute! Per fortuna, una volta che avrai configurato il sistema non dovrai più preoccuparti per queste cose (ma tienile scritte da qualche parte, in caso il tuo disco fisso si fondesse, o cose simili). Ora, procuriamoci il software che ci serve.

L'Università della California a Santa Cruz mantiene un Gopher che ha molto del software che ci serve. Usa il Gopher per connetterti a `darkstar.ucsc.edu`. Dal menu principale seleziona "Network information", e poi "UCSC public ftp service" e quindi "PC - various DOS-Windows utilities/programs." Ora seleziona "catsapps" e poi "winsock". Devi prelevare il file `twsk10a.zip`, che contiene il software Trumpet Winsock. Questo è il nostro software per la connessione SLIP e comprende un file chiamato `winsock.dll` (diminutivo di Windows Socket) che connette lo SLIP a Windows. Quest'applicazione è shareware, quindi se continui ad usarla dovresti comprarla -- costa 40\$ (troverai informazioni riguardo a dove spedire i soldi quando avrai decompresso il file).

Ora torna indietro di un livello nel menu, così da trovarti nuovamente nel menu "catsapps". Seleziona "eudora". Il file che ti serve, qui, è `eudora14.exe`. Questo sarà il nostro programma di posta elettronica. Una volta prelevato il file, torna indietro di nuovo, stavolta di due livelli, al menu "PC". Seleziona "wintrump" e scarica il file `wtsk10a.zip`. Questo sarà il nostro sistema Usenet.

Ora scollegati, e usa l'FTP anonimo o ncFTP per connetterti a `ftp.netmanage.com`. Come spiegato prima, NetManage vende un pacchetto SLIP di alta qualità. Ma puoi avere una versione precedente del software, che sembra funzionare bene per la maggior parte delle cose, gratis. Il path è `/pub/demos/sampler/sampler.exe`. Useremo questo pacchetto per FTP e telnet (è disponibile anche la posta, ma Eudora ha delle caratteristiche migliori).

Infine, c'è il browser World-Wide Web. Sì, puoi certo usare il famoso Mosaic, del NCSA, National Center for Supercomputing Applications (Centro Nazionale per Applicazioni di Supercalcolo). Ma l'attuale versione di Mosaic funziona solo con la versione a 32 bit di Windows, cioè il tipo di Windows che pro-

babilmente tu non hai. Per usarlo a casa, avresti bisogno di un altro programma molto grosso, chiamato win32s. In parte per questo motivo, in parte per come Mosaic ha raggiunto qui la Soglia di Pazzia (cioè il punto in cui io ho iniziato a gridare "Questo è matto!" per la rapidità con cui continuava a far andare in crash il mio computer), raccomanderei altri due WWW browser, entrambi gratuiti e disponibili su Internet.

WinWeb, di EINet, assomiglia molto a Mosaic, fino allo sfondo grigio di default, ma è progettato per configurazioni normali di Windows e qui non ha causato alcun guaio. Puoi averlo via FTP anonimo o ncFTP su ftp.einet.net, come /einet/pc/winweb/winweb.zip. Anche Cello, progettato da Thomas Bruce al Legal Information Institute della Cornell University, funziona molto bene. Ha un aspetto diverso da WinWeb e Mosaic, ma puoi personalizzare l'interfaccia, dalla grandezza delle lettere ai colori dello sfondo. È disponibile via FTP anonimo o ncFTP sul sito ftp.law.cornell.edu, come /pub/LII/Cello/cello.zip.

A6.1.4 METTERE TUTTO INSIEME

Ora hai tutta questa roba che ti riempie il disco fisso. Decomprimi i file .ZIP ed esegui i file .EXE (sono ZIP file autoestraenti). La maggior parte del software è pronta per funzionare. L'unica eccezione è sampler.exe, che richiede l'esecuzione di setup.exe dopo essere stato scompattato. Inoltre, il vero programma per Trumpet Winsock è tcpman.exe. Per comodità, potresti mettere tutte le applicazioni in un unico gruppo di programmi nel Program Manager.

Quindi, configura tutti questi programmi. Innanzitutto, inizia da Trumpet Winsock. Quando lo lanci, dovresti ottenere una schermata di configurazione. Altrimenti, seleziona "File" e poi "Setup". Compila la schermata di configurazione. Fai click su "Internal SLIP" (e, se il tuo fornitore usa Compressed SLIP, fai click su "Van Jacobson CSLIP Compression"). Fatto questo, ti verrà detto di uscire da Trumpet ed eseguirlo nuovamente. Fallo, e rilancia il programma. Questa volta, seleziona "Dialler" e poi "Edit Scripts". Fai doppio click su login.cmd. Questo farà partire il text-editor Notepad. Cerca la linea in cui compare "output at&c1" e metti il carattere "#" all'inizio di quella linea, in modo che il sistema la ignori (a meno che tu non sia in Australia; altrimenti il sistema potrebbe non funzionare). Salva il file, ed esci da Trumpet. Probabilmente vorrai modificare il tuo autoexec.bat per includere la directory di Trumpet nel PATH.

Ora lancia Eudora. Fai click su "Special" e poi su "Configuration", dove ti verrà richiesto di riempire un'altra schermata di configurazione, usando alcune delle informazioni che hai raccolto prima. Se ti colleghi spesso, e ricevi molta posta, potresti voler cambiare la configurazione di "Check For Mail Every X Minutes" (controlla la posta ogni X minuti) da 0 a qualche altro numero; altrimenti dovrai controllare la posta manualmente. Puoi inoltre dire al sistema dove mettere gli eventuali "attachments" che potresti ricevere con la posta -- fai click su "Auto Receive Attachment Directory", e poi sulla strana barra blu vicino alla directory selezionata, per marcarla. Fatto questo, seleziona OK.

L'ultima cosa da configurare è il lettore di news, Trumpet News Reader. Lancialo, e se non ottieni subito la schermata di configurazione, seleziona "File" e poi "Setup", che visualizzerà un'altra tabella di configurazione. Una delle cose che puoi configurare è il percorso di un file .signature (che si assume tu voglia attaccare in coda a ciascuno dei tuoi messaggi a Usenet). Fatto questo, seleziona OK, e poi richiama "File" e "Network Configuration", per rispondere a due o più domande (in realtà ci sono 3 spazi vuoti, ma non preoccuparti della riga "Time Server", a meno che il tuo fornitore non te ne fornisca uno).

Sorprendentemente, gli altri programmi -- WinWeb o Cello, FTP e telnet -- non hanno bisogno di alcuna configurazione.

E ora, sei pronto per partire.

Lancia Trumpet Winsock. Aspetta circa 20 secondi, finché ricevi il messaggio "Script aborted." Ora seleziona "Dialler" e "Manual Login" e poi scrivi:

```
atdt555-1234
```

o qualsiasi altro numero tu debba comporre, e premi `invio` (se hai familiarità con gli script di comunicazione, puoi in seguito modificare il file `login.cmd`, per eseguire il login automatico). Quando ti connetti, inserisci il tuo user name e la tua password. Dovresti ottenere un messaggio del tipo "SLIP access now starting...". Premi il tasto di `escape`, che dice a Trumpet di iniziare la connessione SLIP.

E ci sei!

Usa `Alt-Tab` per tornare al tuo gruppo di programmi Internet, e fai click su Trumpet Newsreader. È qui che vedremo se hai dei problemi. Se ricevi qualche messaggio d'errore riguardante problemi di connessione del tuo computer al server NNTP, è probabile che alcuni dei numeri della configurazione siano sbagliati. Torna nella sezione di configurazione di Newsreader e controlla bene i numeri che hai scritto.

Ma siamo ottimisti, e supponiamo che tutto abbia funzionato. La prima cosa che accadrà sarà che il tuo computer scaricherà una lista di ogni singolo newsgroup disponibile. Questo può occupare un po' di tempo, così, mentre quest'operazione è in corso, premi nuovamente `Alt-Tab` e questa volta richiama WinWeb o Cello (WinWeb ci metterà un po' a caricarsi, perché la sua configurazione di default prevede di connettersi al Web server EInet; questa configurazione può essere cambiata). Entrambi avranno una serie di siti Web di partenza che puoi selezionare col mouse. Provali. Guarda i bei disegni. Prova altri siti Web. Se hai uno specifico URL o indirizzo che vuoi provare, seleziona "Jump" in Cello o "Navigate" in WinWeb e poi "Load" o "Launch URL".

Nota importante: devi sempre lanciare Trumpet Winsock prima di poter far partire le altre applicazioni, almeno per prelevare materiale da Internet.

Dopo pochi minuti, con `Alt-Tab` puoi tornare al tuo newsreader. Dovresti avere una lista di newsgroup, in cui puoi eseguire una ricerca. Fai doppio click sui gruppi a cui ti vuoi iscrivere. Fatto questo, fai click su OK. Ti apparirà la lista dei gruppi a cui ti sei iscritto sulla parte superiore dello schermo. Fai doppio click su quello che vuoi leggere per primo. Se è un gruppo molto frequentato, questa operazione può richiedere un po' di tempo -- il tuo sistema preleverà tutti i messaggi. Quindi, mentre viene eseguita questa operazione, usa `Alt-Tab` per tornare al tuo gruppo Internet e lancia Eudora.

Otterrai qualcosa di molto simile a un foglio elettronico molto semplice -- qui riceverai la lista dei messaggi in arrivo, se ne hai. Per mandare un messaggio a qualcuno, seleziona "Message" e poi "New Message". Da qui, è del tutto diretto. Se vuoi attaccare un file in coda al messaggio, scegli tra BinHex e MIME, e poi, col cursore posizionato sull'intestazione premi `ctrl-H` e inserisci il path del file. Infine, premi il bottone Send.

Per controllare se hai nuovi messaggi in arrivo, seleziona "File" e poi "Check Mail".

Il telnet di NetManage è del tutto diretto. Anche l'FTP non è particolarmente complicato. Fai click su "Connect", inserisci il nome del sito FTP, il tuo user name e la password (che per l'FTP anonimo sarà il tuo indirizzo e-mail). Quando ti connetti, navighi nel sito. Quando trovi un file che vuoi, seleziona la directory sulla tua macchina nella quale lo vuoi porre, e fai click su "Copy".

A6.1.5 TIA: UN AIUTO PER CHI NON HA LO SLIP

Tra i nuovi arrivati, c'è un programma chiamato TIA, The Internet Adapter, il quale simula SLIP, permettendoti di usare Mosaic e altre applicazioni "SLIP-type" con una normale connessione al tuo solito fornitore di accesso a Internet. Il software, in realtà, si trova sul computer del tuo fornitore. Questo significa che per usare TIA devi avere uno "shell account". Di solito, se approdi direttamente su Unix quando ti colleghi al tuo host, hai uno shell account. Poiché il software dipende dal tuo host, in esso deve girare uno dei tipi di Unix previsti da TIA. Gli utenti di Free-Net, tuttavia, non hanno un tale accesso, mentre alcuni fornitori fanno pagare un extra per questo. Inoltre, avrai anche in questo caso bisogno di Mosaic o qualcosa di simile, telnet, ecc., installati sul tuo computer.

Per avere il software, usa l'FTP anonimo o ncFTP per connetterti a marketplace.com. Nella directory /tia troverai copie del software per diverse varianti di Unix. Nella directory /tia/docs, troverai documentazione, risposte alle FAQ, ecc.

Una volta ottenuto il software e caricato nella home directory del tuo fornitore, avrai bisogno di una chiave software che ti permetterà di usare il programma per 14 giorni -- dopo i quali il software si disabilita finché non mandi un assegno di 25\$. Troverai le istruzioni per avere la chiave nel file /tia/read.me, nel sito sopra citato.

Una volta che hai il software installato e funzionante, è piuttosto semplice. Collegati al tuo host come al solito. Una volta eseguito il login, digita "tia" al prompt e premi `invio`. In questo modo partirà TIA. Ora sei pronto per eseguire i programmi sul tuo computer.

Due avvertimenti: ricordi tutti quegli indirizzi citati prima, che dovevi conoscere per configurare una connessione SLIP? Avrai bisogno di molti di essi per configurare il software da usare con TIA. Le istruzioni ottenute assieme al software ti descrivono quali ti servono, e come ottenerli (se non puoi averli dal tuo fornitore). Inoltre, TIA ha causato una sorta di controversia tra i fornitori di accessi. Alcuni l'hanno accettato e hanno comprato la licenza per il sito, cosicché tutti i loro utenti possano usarlo. Altri, tuttavia, l'hanno proibito.

A6.1.6 QUANDO QUALCOSA NON VA

Se qualcosa può andare storto, con SLIP, lo farà. Si potrebbe scrivere un libro sul setup di una configurazione SLIP (e, non c'è dubbio, qualcuno l'ha fatto), quindi le direttive riportate sopra possono essere un po' scarse in certi punti. Se un setup non funziona, provane un altro. La pagina Charm Net PPP Home Page, riportata sotto, è un posto eccellente dove andare per ottenere ulteriori informazioni. Alcune cose specifiche che possono non funzionare:

- *Lanci un programma e ottieni il messaggio d'errore "Undefined Dynalink".*
Probabilmente ciò significa che hai tentato di lanciare un programma senza essere connesso al tuo fornitore SLIP. Fai click su OK e poi controlla se sei davvero connesso via Trumpet Winsock.
- *Ottieni messaggi di errore ogni volta che tenti di usare Eudora o Trumpet Newsreader.*
Controlla la tua configurazione per assicurarti di avere inserito gli indirizzi giusti.
- *Hai una connessione SLIP, ma ottieni un messaggio d'errore la prima volta che tenti di usare Eudora.*
Vai nell'area di configurazione e cambia gli indirizzi da numerici a simbolici (o viceversa).

A6.1.7 PER SAPERNE DI PIU'

"Personal Internet Access Using SLIP or PPP; How You Use It, How It Works" (Accesso Personale a Internet usando SLIP o PPP; Come Usarlo, Come Funziona) di Frank Hecker fornisce una buona panoramica sul funzionamento dei due protocolli. È disponibile via FTP presso il sito [ftp.digex.net](ftp://ftp.digex.net), nel file /pub/access/hecker/internet/slip-ppp.txt o via WWW su: <http://www.charm.net/ppp.html>.

Presso quest'ultimo URL, potrai trovare molti altri documenti e programmi legati agli accessi SLIP/PPP, inclusi file e informazioni relative al servizio SLIP per Macintosh.

Henry Kriz ha scritto una guida in tre parti sulla connessione di computer Windows ad Internet via TCP/IP, SLIP, ecc., che scende in dettagli più tecnici, rispetto a quanto hai letto qui finora. È disponibile via FTP anonimo su [nebulalib.vt.edu](ftp://nebulalib.vt.edu), nella directory /pub/windows/winsock. Cerca un file con un nome del tipo `wtcpip05.asc`, dove le ultime due cifre indicano il numero della versione corrente.

All'indirizzo Web <http://www.law.cornell.edu/cello/cellofaq.html> puoi trovare numerosi file di informazioni relative a Cello.

Per informazioni sui prodotti Spry, punta il tuo Web browser su <http://www.spry.com>. Per informazioni su NetCruiser di Netcom, connettiti a <http://www.netcom.com/netcom/cruiser.html>. E per informazioni su Pipeline, l'URL è <http://www.pipeline.com>.

Newsgroup Usenet utili sono `comp.infosystems.www`, `comp.infosystems.www.users` e il buon vecchio `comp.infosystems`.

A6.2. ALLA RICERCA DI INFORMAZIONI NELLA "MINIERA" USENET

I brizzolati veterani di Usenet (puoi sempre riconoscerli dalle giacche di pelle macchiate di caffè che indossano) ricordano con orgoglio i tempi in cui potevano leggere ogni singolo articolo spedito sulla rete ogni giorno e trovare ancora il tempo per lavorare un poco.

Ma ora, con il numero di newsgroup che arriva quasi a 10.000, questo è ovviamente impossibile. E questo causa un potenziale problema. Che succede se c'è una discussione in corso da qualche parte a cui potresti essere interessato? Certo, Usenet è divisa in gerarchie e gruppi con lo scopo di aiutare le persone a trovare discussioni su argomenti specifici, ma dato l'elevato numero di persone che oggi spediscono messaggi ogni giorno, anche così puoi perdere qualcosa. E se vai in vacanza e al tuo ritorno trovi 2.000 articoli nel tuo gruppo preferito, la tentazione di marcarli tutti come già letti è molto forte.

A6.2.1 STANFORD SCAVA NELLA MINIERA

Ma che ne diresti se ci fosse del software che esplora per te la Rete in cerca di articoli contenenti parole chiave di tuo interesse? In questo modo, riceveresti solo il materiale a cui sei davvero interessato e non la "spazzatura".

Utilizza lo Netnews Filtering Server della Stanford University. Da qualche parte a Stanford si trova un computer che crea un indice giornaliero di tutti i messaggi Usenet che passano attraverso di esso. Tramite semplici comandi e-mail, puoi far sì che questa macchina filtri gli articoli per te e ti spedisca un sommario giornaliero di ciò che trova. Se il riassunto di ciascun articolo ti sembra abbastanza interessante, puoi farti spedire l'intero articolo.

I comandi di base sono veramente semplici. Indichi al computer che cosa cercare e con che frequenza vuoi ricevere i suoi rapporti. Mandi un messaggio e-mail a:

```
netnews@db.stanford.edu.
```

Lascia il subject vuoto, e come messaggio scrivi:

```
subscribe parola o frase  
period 1
```

Per esempio,

```
subscribe boston bruins  
period 1
```

direbbe alla macchina di cercare riferimenti ai Boston Bruins ("Orsi Bruni di Boston") e mandarti i risultati ogni giorno (sostituendo "period 1" con "period 2", il rapporto ti verrebbe mandato ogni due giorni; si può arrivare fino a 5). C'è un terzo comando, opzionale, "expire", da usare per dire al computer per quanti giorni continuare la ricerca. Per esempio,

```
expire 30
```

terminerebbe la ricerca dopo 30 giorni.

Ora, supponiamo che tu abbia ricevuto un articolo su cui vuoi sapere di più. Ogni articolo avrà un numero associato. Per avere l'articolo, scrivi nuovamente a netnews@db.stanford.edu e come messaggio scrivi:

```
get news.group.#
```

per esempio,

```
get alt.sex.hamsters.duct-tape.4601
```

Puoi anche cercare nel database di Stanford articoli già esistenti. Ancora, scrivi a netnews@db.stanford.edu. Come messaggio, scrivi:

```
search parola o frase
```

Riceverai una lista di articoli potenzialmente interessanti.

A6.2.2 PER SAPERNE DI PIU'

Per avere una guida più completa al servizio, con i trucchi per aiutare il computer a compiere una ricerca più specifica, scrivi a

```
netnews@db.stanford.edu
```

Lascia l'oggetto in bianco, e come messaggio scrivi:

```
help
```

A6.3. HAI FAME? RISTORANTI VIRTUALI

Pizza Hut ha recentemente goduto dell'attenzione nazionale quando ha aperto online su Internet un servizio di consegna di pizze a domicilio. Ahimè, attualmente funziona solo per quei maniaci delle acciughe di Santa Cruz, California (ha partecipato alla creazione del server la società Santa Cruz Operation, meglio nota per il suo software Unix), ma se funziona, Pizza Hut potrebbe espandersi in tutta la nazione.

Se vuoi provare il gusto di un servizio di ristorazione online, punta il tuo browser WWW su <http://www.pizzahut.com>. Compila il questionario che ti viene presentato. A meno che tu non inserisca un numero di telefono di Santa Cruz, ti verrà detto che non puoi usare il servizio. Ma ti verrà data la possibilità di selezionare "demo" e compilare un ordine fittizio. Prova la gioia che può venir solo dal porre da te la tua pizza! Salamino piccante in più? Nessun problema!

E, in realtà, nonostante tutta la pubblicità, Pizza Hut non è stato il primo. Quest'onore spetta al ristorante cinese Celia's Chinese Kitchen, a Boulder, Colorado, che ti permette di ordinare via WWW o via e-mail. Naturalmente, è utile essere nelle vicinanze di Boulder (il pollo non viaggia bene in pacchi postali). Per dare un'occhiata al menu della ravioleria cinese di Boulder punta il tuo WWW browser su <http://celias.com/celias/index.html>, oppure manda un messaggio a menu@celias.com (gli ordini vanno a orders@celias.com). Ah, è chiuso alla domenica.

Diversi ristoranti a Boston e Cambridge, nel Massachusetts, sono ora raggiungibili via Web su <http://bighorn.terra.net/ResTERRAnt> (sì, hai letto bene; è un servizio di una compagnia chiamata Terra Net). In realtà, questo è un gateway da Internet a fax: tu compili l'ordine, ed esso viene mandato al fax del ristorante. Quelli a dieta dovrebbero dare un'occhiata al menu del Potluck Cafe a Boston, che prepara cose che tolgono l'appetito, tipo zuppa di cervello di lucertola e fegato di pipistrello.

A6.4. SITI AD ACCESSO PUBBLICO

Quanto segue è una lista di fornitori Internet non ancora menzionati nella Guida a Internet o negli aggiornamenti precedenti. I sistemi che hanno la caratteristica "menu" ti lasciano accedere a Internet tramite scelte su menu; gli altri usano il più tradizionale prompt Unix.

A6.4.1 ITALIA

Milano. - **Galactica**, 02/29.00.60.58 (fino a 14400 bps); 02/29.00.60.91 (fino a 14.4 Kbps). Costi: 24.000 lire/mese; 71.400/tre mesi; 178.500 lire/un anno I.V.A. inclusa.
Voce: 02/29.00.61.50

Milano. - **MC-link Technimedia S.r.l.**, 02/27.00.54.44 (fino a 28800 bps). ITAPAC: NUA 26410420. Costi: 216.000 lire l'anno o 72.000 lire per trimestre I.V.A. compresa. Voce: 06/41.89.24.34.

Roma. - **Agorà Telematica**, 06/69.92.04.12 (fino a 14400 bps); 06/69.90.532 (14400 bps); 06/52.27.10.93 (14400 bps). Disponibile anche via ITAPAC: NUA 26430303, 26420265 (1200 bps).
Voce: 06/69.91.742, oppure 06/69.91.743

Roma. - **MC-link Technimedia S.r.l.**, 06/45.13.900 (fino a 28800 bps) o 06/41.80.440 (fino a 14400 bps). ITAPAC: NUA 26410420. Costi: 216.000 lire l'anno o 72.000 lire per trimestre I.V.A. compresa. Voce: 06/41.89.24.34.

A6.4.2 CALIFORNIA

Berkeley. Community ConneXion, (510) 549-1383. Login: guest. \$10 al mese. Voce: (510) 841-2014.

A6.4.3 CONNECTICUT

Middlefield. Connix, (203) 349-1176. \$20 costo di iscrizione; \$2 l'ora con un minimo di \$10 al mese, oppure \$20 al mese per 20 ore al mese. SLIP costa \$25 per 20 ore al mese, più \$25 di iscrizione. Voce: (203) 349-7059.

A6.4.4 FLORIDA

Broward County. SEFLIN Free-Net, (305) 357-7318. Menu. Gratis. Voce: (305) 357-7318.

Deerfield Beach/Miami/Tampa/Orlando. CyberGate. \$17.50 al mese; \$29.50 al mese per 25 ore di accesso SLIP/PPP (più \$50 di iscrizione). Voce: (305)428-GATE o (800) NET GATE al di fuori del 305.

Tallahassee. Symnet, (904) 385-8177. Menu o Unix. \$15 al mese oppure 6 mesi per \$75; SLIP: \$30 di iscrizione e \$30 per 30 ore al mese. Voce: (904) 385-1061.

A6.4.5 NEVADA

Las Vegas. Evergreen Internet Express. Come numero di modem, chiama il numero "Voce" riportato sotto. \$240 l'anno, accesso illimitato; \$360 l'anno per SLIP/PPP illimitato. Voce: (702) 361-2258.

Las Vegas. @wizard.com, (702) 871-3102. Menu o Unix. \$14.95 di iscrizione, \$25 al mese. Voce: (702) 871-4461.

A6.4.6 NEW JERSEY

Wyckoff. NIC. Chiama il numero "Voce" anche con il modem. Menu o Unix. \$10 di iscrizione, \$10 al mese per 20 ore o \$20 al mese per 60 ore. Voce: (201) 934-1445.

A6.4.7 NEW YORK

New York. Interport Communications, (212) 989-1258. Login: newuser. \$25 al mese per 60 ore al mese. Voce: (212) 989-1128.

Rockland County. TZ-Link, (914) 353-4618, Menu o Unix. Login: guest, password: guest. \$36 al trimestre. Voce: (914) 353-5443.

Rye. WestNet Internet Services, (914) 967-7802. Login: new. \$45 al trimestre; \$150 l'anno. Voce: (914) 967-7816.

White Plains. Cloud 9 Internet, (914) 682-0384. Menu o Unix. \$45 al trimestre o \$180 l'anno; \$90 al trimestre o \$360 l'anno per SLIP. Voce: (914)682-0626.

A6.4.8 UTAH

XMission, (801) 539-0900. Menu e Unix. \$5 il primo mese; \$19 al mese in seguito. SLIP/PPP senza costi aggiuntivi. Voce: (801) 539-0852.

A6.4.9 VIRGINIA

Williamsburg. Global Connect. Come numero di modem, chiama il numero "Voce" riportato sotto. Menu o Unix. \$15 al mese o \$150 l'anno per 40 ore al mese; \$40 al mese o \$400 l'anno per 70 ore di accesso SLIP/PPP al mese. Voce: (804) 229-4484.

A6.4.10 PER SAPERNE DI PIU'

La Società per l'Accesso Elettronico di New York (Society for Electronic Access) mantiene una lista completa dei fornitori Internet nell'area New York/Tri-State. Puoi averne una copia usando il Gopher per connetterti a `gopher.panix.com`. Al menu principale scegli SEA.

Network-USA ha creato una lista WWW di fornitori Internet di tutto mondo su

<http://www.netusa.net/ISP>

A6.5. I SERVIZI DEL MESE

A6.5.1 AGRICOLTURA

L'Economic Research Service dell' U.S. Department of Agriculture ha un server e-mail da cui puoi ottenere della documentazione sull'economia rurale di ciascun stato degli USA. Per ottenerla scrivi a `listserv@ers.bitnet`. Come messaggio, scrivi:

```
GET OK DATA
```

sostituendo la sigla di due lettere con quella dello stato che ti interessa.

A6.5.2 CHERNOBYL

Un gruppo di ricercatori del Kurchatov Institute for Atomic Energy (Istituto Kurchatov per l'Energia Atomica) di Mosca ha creato una risorsa WWW dedicata a Chernobyl. L'URL è

```
http://polyn.net.kiae.su/polyn/manifest.html
```

A6.5.3 GOVERNO/LEGGE

Dai un'occhiata alle decisioni della Corte Suprema Canadese su un Web server messo in piedi dal Research Centre in Public Law (Centro di Ricerca di Diritto Pubblico) e dall'University of Montreal's Faculty of Law (Facoltà di Legge dell'Università di Montreal). L'URL è

```
http://www.droit.umontreal.ca/, mentre l'indirizzo Gopher è  
gopher.droit.umontreal.ca
```

Informazioni legislative sullo Stato di Washington sono ora disponibili via anonymous FTP presso `leginfo.leg.wa.gov` nella directory `/pub`.

A6.5.4 IRLANDA

Chi ne sa di più sui pub degli Irlandesi? Dai uno sguardo alle recensioni dei pub di Dublino via WWW su http://www.dsg.cs.tcd.ie:/dsg_people/czimmerm/pubs.html

A6.5.5 SMILEY

Lo Smiley Catalog è esattamente quello che sembra -- una collezione di centinaia di faccine ASCII. Usa telnet per connetterti a `twinbrook.cis.uab.edu 3399`. Digita "help" (ma senza le virgolette) per avere istruzioni per l'uso del sistema.

A6.5.6 VIAGGI

Altri giri con la Chevrolet Virtuale, incluso un Web server di New York City su

<http://www.cs.columbia.edu/nyc/>

A6.5.7 DONNE NELL'INFORMATICA

Il progetto Ada all'Università di Yale è un insieme di link WWW a informazioni e risorse relative alle donne nell'informatica, dalla loro importanza nello sviluppo di questa disciplina, alle informazioni sulle organizzazioni e società. Punta il tuo browser Web su

<http://www.cs.yale.edu/HTML/YALE/CS/HyPlans/tap/tap.html>

A6.6. GRAZIE!

Grazie alle seguenti persone che hanno fornito le informazioni che hanno reso possibile questo Aggiornamento: Adam Atkinson, Philip Greenspun, Michael Holz, David Riggins, Gleason Sackman.

AGGIORNAMENTO N. 7, OTTOBRE 1994

A7.1. BENI E POSSEDIMENTI: AMMINISTRARE DENARO E CARRIERA ATTRAVERSO INTERNET

Un paio d'anni fa, Internet era una risorsa affascinante e interessante. Proprio come oggi. Ma dove Internet era in serio svantaggio rispetto ai servizi commerciali, come CompuServe, era nell'accesso ai database di interesse generale per la popolazione (in contrasto con, ad esempio, database sulla genetica delle mosche della frutta).

Ora sta cambiando tutto. Oggi, il numero di risorse su argomenti più generali su Internet sta aumentando più velocemente di quanto si possa tener traccia. Prendiamo l'amministrazione del tuo denaro, ad esempio. Ora è possibile controllare le quotazioni delle azioni, l'andamento dei vari fondi di investimento, vedere quanto valgono quelle dracme in sovrappiù che hai riportato a casa dalla Grecia. E puoi farlo del tutto gratuitamente, non devi spendere nulla di più di quello che paghi al tuo fornitore Internet per l'accesso alla Rete.

Come per molte altre cose presenti su Internet in questi giorni, molte delle informazioni sono disponibili sul World-Wide Web (se sei nuovo del Web, vedi il paragrafo "Informazioni" alla fine di questo file per le istruzioni su come ottenere copie arretrate di questi Aggiornamenti; ciò che ti serve è il file netupdate.001). L'unico avvertimento riguardo a queste informazioni finanziarie è che la maggior parte di esse sono focalizzate su società degli USA (quindi, dove sta la novità?). Diamo dunque un'occhiata a come amministrare il tuo denaro attraverso Internet.

A7.1.1 DENARO

Molti servizi forniscono informazioni sul mercato azionario -- quotazioni e simili -- su Internet.

QuoteCom in realtà fornisce un accesso a pagamento, ai dati del mercato azionario, accesso che è molto vicino ad essere in tempo reale (non più di 15 minuti di ritardo). Ma nel vero spirito di Internet di dare qualcosa alla comunità, QuoteCom permette a tutti di accedere alle quotazioni azionarie, fino a cinque al giorno (gli iscritti a pagamento possono ottenere un numero di quotazioni illimitato, hanno la possibilità di memorizzare il loro portafoglio di azioni, e altre opzioni). QuoteCom è disponibile sul Web su <http://www.quote.com/>

Se non hai bisogno delle quotazioni in tempo reale, il Web server sperimentale sul mercato azionario sviluppato al MIT fa al caso tuo. Oltre a fornire i valori di chiusura dei mercati azionari (dopo le 22.00 circa, ora media della costa orientale), il servizio fornisce dei grafici che illustrano l'andamento di alcune azioni selezionate nelle ultime settimane. Se usi Mosaic o un qualche altro Web browser grafico, puoi vedere i grafici online. Se usi Lynx, puoi scaricarli. Il servizio è disponibile all'indirizzo <http://www.ai.mit.edu/stocks.html>.

Security APL fornisce un altro servizio gratuito sulle quotazioni di chiusura del mercato azionario. Ciò che rende il loro Web server davvero unico è che quando si inserisce il nome di una società (secondo l'abbreviazione usata sul mercato azionario), vengono restituiti non solo la quotazione di chiusura più recente, ma anche degli agganci ad altri documenti Internet che parlano di quella società (se si conosce il nome, ma non l'abbreviazione usata sul mercato azionario, le cose funzionano comunque). Punta il tuo Web browser su: <http://www.secapl.com/secapl/welcome.html>.

Una delle risorse usate dalla Security APL è il database dell' Internet Multicasting Service EDGAR. EDGAR è il nome del sistema di archiviazione elettronica usato da un numero sempre crescente di aziende per archiviare i bilanci periodici per la Securities and Exchange Commission. (La Commissione di Controllo sulla Borsa USA, N.d.T.). Se vuoi andare direttamente alla fonte, punta il tuo browser su:

<http://town.hall.org/edgar/edgar.html>

Una delle opzioni che ti vengono offerte consiste nell'eseguire una ricerca negli archivi. Inserisci il nome della società e ti verrà restituita la lista dei documenti disponibili. Inoltre è disponibile la lista dei vari moduli che le società devono archiviare, con la descrizione del loro uso. Il database risale agli inizi del 1994.

George Holt fornisce una lista giornaliera di informazioni finanziarie, che comprende gli indici di chiusura dei mercati azionari di diverse parti del mondo, dati sul cambio monetario, e altro ancora. E' disponibile via gopher su wuecon.wustl.edu. Dal menu principale, seleziona WU Economic Gopher (attualmente è il numero 45 - sulla terza pagina), poi Holt's Stock Market Reports. Attraverso il Web, è: gopher://wuecon.wustl.edu:671/11/holt

Networth, di Galt Technologies fornisce informazioni su un certo numero di fondi di investimento. Sono inclusi: profili dei vari fondi, prospetti e rapporti sulle prestazioni. Ci si deve registrare, ma il servizio è gratuito. E' sul Web, su

<http://networth.galt.com/>

Puoi avere delle informazioni generali sugli agenti di cambio e su come lavorano, via Web, su

http://www.cs.cmu.edu:8001/afs/cs.cmu.edu/user/jdg/www/invest_brokers.html

La società "Chicago Mercantile Exchange" fornisce un glossario di termini relativi ai futures, disponibile su

<http://www.interaccess.com:80/users/wilbirk/glossary.html>

FINWeb, all'Università del Texas, fornisce dei link a un gran numero di risorse legate al mondo della finanza. Riguardano soprattutto l'economia, ma da un punto di vista che può interessare soprattutto i professori; se studi seriamente questo campo, vale la pena di darci un'occhiata, su

<http://finweb.bus.utexas.edu/finweb.html>

Hugh Chou ha creato un Web server che ti consente di calcolare la tua quota mensile per il pagamento di un debito. Inserisci l'ammontare del tuo debito, il tuo tasso di interesse e la durata del prestito, premi il bottone "submit" e... voilà: informazioni sul pagamento mensile. E' disponibile su

<http://ibc.wustl.edu/mort.html>

Il centro "Global Network Navigator's Personal Finances" ha articoli settimanali e una newsletter sui possibili impieghi del tuo denaro. Cercalo sul Web su

<http://nearnnet.gnn.com/gnn/meta/finance/index.html>

A7.1.2 LAVORO

Naturalmente, per avere soldi da investire, è utile avere prima un lavoro. Ci sono ormai parecchi posti nella Rete dove cercare lavoro. Non è sorprendente che la maggior parte tenda ad essere nel campo dell'informatica, ma ci sono "classificazioni" speciali per lavori federali e anche lavori nel campo della sanità.

Uno dei primi e grandi centri per la ricerca di lavoro sulla rete è Online Career Center, di Msen, un fornitore Internet del Michigan. E' disponibile via gopher presso garnet.msen.com. Dal menu principale,

seleziona Online Career Center. Puoi fare ricerche in diversi modi, per tipo di lavoro, per locazione geografica, ecc.

Il Dartmouth College mantiene un database di posti di lavoro disponibili nel governo federale. E' disponibile via gopher su `dartcms1.dartmouth.edu`. Al menu principale, seleziona "Federal jobs" Un database simile, ma nel campo sanitario, è disponibile via World-Wide Web su

`http://www.medsearch.com:9001/`

Alcuni messaggi per posti di lavoro in campo accademico possono essere trovati, sempre sul Web, su

`http://galaxy.einet.net/GJ/employment.html`

Il Web server "On-Line Job Services" alla Stanford University fornisce link a un certo numero di database sul lavoro, su

`http://rescomp.stanford.edu/jobs.html`

E se avessi bisogno di aiuto nella ricerca del tuo primo lavoro? E-SPAN's Interactive Employment Network (IEN) ti fornisce varie risorse con lo scopo di accrescere le tue possibilità di trovare un lavoro, da calendari di servizi ed eventi legati al mondo del lavoro (seminari, fiere, ecc.), a trucchi sulla ricerca di lavoro. Le linee guida sulla stesura del curriculum vitae discutono il modo migliore per scrivere il tuo curriculum, come analizzarlo, e altro. Questo servizio si trova su

`http://www.espan.com/`

Infine, abbiamo un servizio che prova che la Rete è entrata nella tendenza dominante -- la home page WWW "Ultravend". Ultravend produce macchinette distributrici automatiche, del tipo che puoi distribuire nel territorio per diventare ricco mentre ti occupi dei tuoi affari. E' disponibile su

`http://www.srv.net:8001/UltraVend.html`

Troverai un sacco di materiale sulle stranezze di Ultravend, comprese newsletter sull'affare delle macchine distributrici e altre notizie sulle macchine distributrici di soda (ma ricorda: se una macchina per la soda non ti dà la tua soda, NON cercare di scuoterla -- potrebbe ribaltarsi e schiacciarti).

A7.1.3 PER SAPERNE DI PIU'

Esiste un certo numero di conferenze Usenet legate alla finanza, generalmente nella gerarchia `misc.invest`, come `misc.invest.canada`, `misc.invest.funds`, `misc.invest.futures`, `misc.invest.real-estate`, `misc.invest.stocks`, `misc.invest.technical`.

Il newsgroup `misc.entrepreneur` parla di come iniziare un'attività d'affari in proprio (aspettati un sacco di messaggi del tipo "come guadagnare un milione di dollari senza fatica", comunque).

La "Financial Economics Network" è una serie di conferenze via e-mail sui vari aspetti della finanza e dell'economia. Per maggiori informazioni, contatta Wayne Marr all'indirizzo `marrm@clemsun.clemsun.edu` o John Trimble presso `trimble@vancouver.wsu.edu`. Puoi dare un'occhiata alle FAQ e altri documenti via FTP anonimo su

`dg-rtp.dg.com` nella directory `/pub/misc.invest`

A7.1.4 QUANDO QUALCOSA NON VA

□ *Potresti perdere la camicia.*
Fai attenzione là fuori...

A7.2. ATTENZIONE A TIA

Nell'Aggiornamento di settembre (netupdate.006), abbiamo esaminato TIA, The Internet Adapter, un bel programma che consente di far girare applicazioni grafiche, come Mosaic, con una connessione dial-up standard al tuo solito fornitore Internet.

Gli utenti di World, un fornitore di accesso pubblico in Massachusetts, tuttavia, recentemente hanno scoperto un potenziale problema. Una delle cose che TIA permette di fare è far girare più applicazioni alla volta -- per esempio, mentre aspetti il download di una pagina Web, potresti leggere la tua posta, ricevere un file via FTP, ecc.

E dunque?

Il problema è che alcuni fornitori fanno pagare una quota oraria per ciascuna sessione online. Per i computer di World, quando fai partire Mosaic, ad esempio, è una sessione. Lancia una richiesta FTP, ed è un'altra sessione, ecc, ecc. Quindi, prima di usare TIA in modo massiccio, è meglio che controlli quale politica applichi il tuo fornitore.

A7.3. HOTWIRED DEBUTTA

HotWired, il partner online della rivista Wired, è stato lanciato questo mese. Naturalmente, è un Web server. E, come puoi aspettarti se hai mai letto Wired, la grafica è qualcosa che val la pena di vedere (anche se in modo penosamente lento a 14.4Kbps).

Una delle cose che rende HotWired unico è che i suoi ideatori hanno messo a punto delle conferenze online all'interno del server stesso, cosicché tu possa commentare immediatamente gli articoli dello staff di HotWired (come per "Global Network Navigator", HotWired ha degli scrittori pagati) -- e leggere ciò che gli altri pensano degli articoli. Attenzione che questa e altre caratteristiche avanzate del sistema non funzionano con tutti i Web browser -- puoi, comunque, prelevare una lista dei browser che funzionano con HotWired.

HotWired, che, come GNN, pubblica annunci pubblicitari, fa un uso molto efficace delle possibilità ipertestuali del Web -- un articolo di Josh Quittner sul potenziale di Internet per una nuova forma di giornalismo ha dei link a numerose risorse legate all'argomento.

Un'altra cosa che rende unico HotWired è che prima che tu possa entrare in questo servizio, devi registrarti. Si tratta di un sorprendente cambiamento rispetto alla filosofia del Web, che prevede che i Web server pubblici siano accessibili a chiunque voglia dare un'occhiata -- Mosaic e programmi simili non sono chiamati "browser" per niente (to browse = sfogliare, dare un'occhiata). HotWired sostiene che questo aiuta a preservare l'integrità delle conferenze -- l'anonimato porta ad alcuni potenziali problemi -- e assicura che le informazioni relative alla registrazione degli utenti NON saranno passate ad alcun inserzionista di HotWired. Eppure, ci si chiede perché, se le conferenze sono così vulnerabili, non si possa permettere a tutti di dare un'occhiata ai servizi e richiedere la registrazione solo qualora si intenda inserire dei messaggi. HotWired sostiene che ci sono ragioni legate a Unix che obbligano a mettere la richiesta di password all'inizio, eppure ...

Troverai HotWired su <http://www.hotwired.com>.

A7.4. I SERVIZI DEL MESE

A7.4.1 PREFISSI TELEFONICI

Ti sei mai chiesto quale sia il prefisso telefonico di, uhm, Watertown, NY, o quello di Andorra? Oggi l'aiuto che ti serve è vicino tanto quanto la tua tastiera. AmeriCom, una società di servizi telefonici, ha creato un server WWW per trovare questo tipo di informazioni, su <http://www.xmission.com/~americom/>. Il loro database include qualcosa come 80.000 città in tutto il mondo.

A7.4.2 DISNEY

Il Web server di "The Buena Vista Pictures" contiene informazioni e foto sugli ultimi film Disney -- anche alcuni filmati QuickTime per i possessori di Macintosh (attenzione: sono file molto grossi). Punta le tue orecchie, pardon, il tuo Web browser, su: <http://bvp.wdp.com/BVPM/>

A7.4.3 EDUCAZIONE

Mitchell Sprague ha raccolto più di 500 puntatori a risorse Internet potenzialmente utili nelle scuole, come parte del Progetto Internet K-12 della NASA, a Mendocino, California. I link sono disponibili attraverso gopher presso quest.arc.nasa.gov. Dal menu principale, seleziona Internet Resources e poi Mitch's Internet Resources by Topic.

A7.4.4 GOVERNO

La Casa Bianca ha potenziato la sua presenza online grazie al WWW. Oltre alle ormai comuni dichiarazioni alla stampa del presidente, cerca i puntatori ad altre agenzie federali, e la collezione delle vignette politiche preferite di Al Gore. Il tutto si trova su <http://www.whitehouse.gov>.

A7.4.5 COREA

Cerca informazioni sulla Corea via Web su <http://firefox.postech.ac.kr/>.

A7.4.6 OKLAHOMA

L'Oklahoma è OK. Cerca la home page dello Stato dell'Oklahoma sul Web su <http://www.oklaosf.state.ok.us/>.

A7.4.7 SESSO

Ora sai che puoi trovare DAVVERO di tutto su Internet: Condom Country è un negozio specializzato in... beh, si capisce! Vende inoltre altri prodotti di questo genere, e fornisce informazioni sul sesso sicuro e simili. E' disponibile sul Web su <http://www.ag.com/condom/country>.

A7.4.8 TELEVISIONE

La mailing list tv2nite-l fornisce ogni sera le liste dei programmi delle reti americane e dei canali via cavo, inclusi quelli non sempre citati nei giornali (come Comedy Central e SciFi Channel). Per iscriverti, scrivi a listserv@netcom.com. Lascia la linea del subject in bianco, e scrivi come messaggio:

```
subscribe tv2nite-l
```

A7.5. SITI AD ACCESSO PUBBLICO

MASSACHUSETTS

Mashpee. CCS World, (508) 477-8211. Login: new. \$30 per 60 ore mensili. Voce: (508) 477-6181.

NORVEGIA

Oslo. Oslonett. Per la linea modem, chiama il numero "Voce". NOK550 l'anno, più tariffe orarie di NOK50 nella fascia oraria 0800-1600; NOK25 tra le 16:00 e la 01:00 e nessun pagamento extra tra le 01:00 e le 08:00. Oppure NOK2400 per sei mesi di uso illimitato. Voce: +47 22 46 10 99

ONTARIO

Oakville/Kitchener. HookUp Communications. Modem e voce allo stesso numero. \$14.95 per cinque ore al mese; \$35 per 15 ore al mese. Più \$35 di costo di iscrizione. Voce: (905) 847-8000 (Oakville); (519) 747-4110 (Kitchener).

TEXAS

Houston. Hudson-Trinity, Inc. Modem e voce allo stesso numero. \$15 al mese; \$40 di costo di iscrizione (più le tasse). Voce: (713) 333-9558.

AGGIORNAMENTO N.8, DICEMBRE 1994

A8.1. IL GIRO DEL MONDO IN 80 MINUTI

In cui il nostro intrepido redattore decide di intraprendere il giro del mondo virtuale...

A8.1.1 IL VIAGGIO

Nel 1872, Jules Verne basò un intero libro sull'allora poco attendibile presupposto secondo il quale qualcuno avrebbe potuto compiere un giro del mondo in 80 giorni. Certo, da allora molte cose sono cambiate. Anzi, con Internet che sembra raggiungere qualsiasi posto, oggi giorno, mi sono chiesto: seduto alla tastiera, mi è possibile circumnavigare il globo attraverso il cyberspazio? E potrei farlo, diciamo, non in 80 giorni, ne' in 80 ore, ma in appena 80 minuti?

Perché no? Mi metto alla ricerca di informazioni per il viaggio sotto lo sguardo leggermente perplesso di mia moglie. La prima fermata al lavoro, per ottenere un laptop Toshiba (meglio viaggiare leggeri che cercare di trascinarsi attorno il vecchio computer desktop, dopo tutto. Quindi, una visita elettronica alla biblioteca in linea del Progetto Gutenberg, per avere una copia de "Il giro del mondo in 80 giorni" di Verne (disponibile via FTP anonimo presso mrcnext.cso.uiuc.edu come `/gutenberg/etext94/80days10.txt`). Mi sembrava giusto cercare di replicare l'itinerario originale di Phileas Fogg.

Ecco la rotta tratteggiata da Fogg e dal suo compagno Passepartout: da Londra a Suez via Parigi, il Moncenisio e Brindisi via treno e battello a vapore; da Suez a Bombay in piroscampo, da Bombay a Calcutta via treno; da Calcutta a Hong Kong in piroscampo; da Hong Kong a Yokohama in piroscampo; da Yokohama a San Francisco in piroscampo; da San Francisco a New York via treno; da New York a Londra in piroscampo e treno.

Ma come simulare i problemi reali nel viaggio da Londra a Suez, da Bombay a Calcutta? Sarei partito alla cieca, senza nessuna idea su come andare da A a B, ma sperando che attraverso i meccanismi di ricerca standard su Internet avrei potuto trovare i mezzi per andare da una città all'altra e, alla fine, tornare da dove ero partito. La mia sfida era di poter compiere il viaggio attraverso il World-Wide Web ovunque possibile (più precisamente, via Lynx), con qualche tratto a dorso di gopher (un gopher molto grande, per reggere il peso delle provviste). Com'è ovvio, non avrei comunque avuto alle calcagna sospettosi ispettori di polizia, ma non si può avere tutto.

Per rimanere fedeli al viaggio di Fogg, bisogna iniziare a Londra. Come forse ricorderai, Fogg iniziò in un club di Londra. Tale club è oramai chiuso da molto tempo ma per fortuna, grazie alla rivista CityLive! (<http://web.city.ac.uk/citylive/>), ci siamo sistemati presso la Ballroom Dancing Society, a New Hall (<http://web.city.ac.uk/citylive/clubs004.html>). L'iscrizione costa appena 3 sterline, e 50 pence a notte lo rendono un ottimo affare.

E così siamo pronti, io ed il mio fido compagno Toshiba. L'orologio avanza verso le 8 pomeridiane. Usciamo non appena suona il carillon dell'orologio del nonno (oh, CERTO, comincia Babylon Five alla televisione). Premiamo "g" per entrare nella Galassia EInet, (<http://galaxy.einet.net>), il motore di ricerca sul Web preferito da T. (devi andare in fondo alle pagine di Galaxy per trovare il modulo di ricerca). Per il resto della serata, speriamo, Galaxy ci terrà compagnia nella spedizione in qualità di guida, accompagnandoci lungo il cammino di Fogg.

Ma prima occorre comprare un biglietto con una linea di battelli a vapore. Altrimenti come si può andare in giro per il mondo? Ho digitato "steamship", battello a vapore. Nulla. "Crociera". Di nuo-

vo nulla. Diamine, abbandonati a Londra senza nemmeno poter raggiungere la costa? Poi Toshiba si ricorda di un altro luogo ove cercare: Yahoo, presso la Stanford University. Premo d'impulso "g" e scrivo "<http://www.yahoo.com/>" (T. è bravissimo nel ricordare tutti questi indirizzi). C'è un modulo di ricerca di una riga in testa alla pagina. Scrivo "Crociera".

Appaiono molte opzioni. Non c'importa molto di NetCruiser (spiacente, NetCom). Ma cosa dire invece di The Avid Explorer, un server di viaggi sponsorizzato dalla Explore! Cruises & Expeditions (<http://www.explore.com/>)? Fuochino... ci connettiamo ed ecco un'agenzia di viaggi a Chapel Hill, North Carolina, specializzata in "viaggi internazionali e di piacere". Ancora meglio... Vediamo "Travel Forums", conferenze sui viaggi. Ehi, guarda! "Crociere"! (http://www.explore.com/E_cruise.html). Ottimo. Norwegian Cruise Lines. Carnival Cruise Lines. Sembra che siano presenti tutte le flotte commerciali del mondo. Star Clippers (<http://www.explore.com/sc/SC.html>) sembra interessante: è una compagnia specializzata in navi che rappresentano i clipper del XIX secolo. Ec-coci infatti all'ingresso della Star Flyer: "Per il 1994 la Star Flyer salpa in estate da Cannes verso la Corsica, Portofino, St.Tropez, Montecarlo sulle rotte Tirrenica e Ligure".

Acquistiamo immediatamente un biglietto.

Ci imbarchiamo subito dirigendoci in Francia. Di ritorno a Galaxy, ci avviciniamo a Parigi. Una rapida ricerca su Galaxy ci porta all'Institut de recherche et coordination acoustique/musique al Centro Georges-Pompidou (<http://www.ircam.fr/ircam-e.html>). Diamo un'occhiata a quello che sembra un telethon per bambini malati (<http://www.ircam.fr/solidarites/telethon.html>) dove, veniamo a sapere, "En effet, plus de 60 000 personnes côtoient le Centre chaque week-end." T. è sbalordito da questo "Anglais" in una istituzione nel cuore stesso della cultura francese. Io stesso resto sconcertato nel sapere che i Francesi organizzano un Telethon per bambini ammalati senza Jerry Lewis. Così diamo al sito un rapido adieu. Di nuovo su Galaxy alla ricerca del Moncenisio, ma senza fortuna; a quanto pare, non ci sono server Internet laggiù.

Cerchiamo di acquistare un biglietto per Brindisi, ma di nuovo non troviamo alcuna fermata virtuale da quelle parti. Dovremo accontentarci di una deviazione attraverso il resto dell'Italia. Prima al Centro Supercalcolo Piemonte, a Torino, nel nord Italia (<http://www.csp.it>).

Essi hanno saggiamente previsto un orologio, ove appare che "sono le ore 2, 9 minuti e 20 secondi del 17 novembre 1994. Siamo in perfetto orario. Facciamo una rapida deviazione in Sardegna, dov'è possibile dare un'occhiata alla storia dell'isola. (<http://www.crs4.it/~luigi/SARDEGNA/sardegna.html>); veniamo a sapere che "dal 1365 al 1409 i giudici (re) d'Arborea Mariano IV, Ugone III, Mariano V (assistito da sua madre Eleonora, la famosa giudicessa reggente) e Guglielmo III (il nipote francese di Eleonora) riuscirono ad occupare quasi tutta la Sardegna tranne Castello di Cagliari (l'odierna Cagliari) ed Alghero". Chi l'avrebbe detto?

Ora si va verso Suez. Facciamo svariate ricerche, di qualche sito che sia proprio in Egitto, ma con esito negativo, per cui ci accontentiamo delle ricerche topografico-archeologiche nel deserto egiziano orientale (<http://rome.classics.lsa.umich.edu/projects/coptos/desert.html>). Sono le ore 8:25.

Si avvicina l'India. Tornando a Galaxy, appare "La bellezza dell'India: Unità nella Diversità" (<http://www.cs.clemson.edu/~nandu/india.html>). Troviamo numerosi file relativi all'India, tra cui uno sullo stato del Maharashtra (<http://www.clemson.edu/~nsankar/india/states/maharashtra.html>), la cui principale città è proprio Bombay (un'informazione ottenuta dopo aver aperto numerosi file relativi agli stati indiani). Leggiamo che "Se si vuole sentire la vibrante economia della nuova India, questo è il posto giusto. Il mercato azionario sembra interessante. Affronta il tour della città, vai all'Elephantia Island, ammira l'architettura: Londra in un clima tropicale."

Ma il tempo passa. Dobbiamo acquistare il biglietto per Calcutta. Per fortuna questo sito ha anche informazioni dettagliate sui treni indiani (<http://www.clemson.edu/~nsankar/india/>

guide.to.india.html#Section9). Scopriamo che "I treni indiani vanno molto bene, sono decisamente convenienti, è possibile prendere il treno ovunque, viaggiando di notte per risparmiare il costo dell'albergo. Anche viaggiando in prima classe è quasi sempre meno caro che restare in pensione, ed è molto più confortevole (e intimo) che la seconda o la terza classe".

Così, via verso Calcutta, nel cuore del Bengala occidentale (<http://www.clemson.edu/~nsankar/india/states/westbengal.html>). Veniamo a sapere che Calcutta è "senz'ombra di dubbio la più affollata tra le grandi città indiane. Visitate il Victoria Memorial se siete interessati ai luoghi storici. Lo Zoo di Calcutta è il più vasto come popolazione animale, ma troppo affollato per essere confortevole. Provate il riscìo tirato a mano se apprezzate nuove emozioni. Ci sono grandi centri commerciali nell'area di Cowrungee. Numerosi teatri e locali dove incontrare artisti. Buoni ristoranti a base di pesce. ATTENTI AI BORSEGGIATORI. Ci sono tifosi di calcio sfegatati in città, quindi se vi piace il gioco andate a vederne una partita."

Tutto molto interessante, persino utile. Ma non ci sono risorse Internet in India? Certo che sì! Abbiamo trovato un sito gopher sul turismo in India che si trova proprio nel sub-continente (<gopher://soochak.ncst.ernet.in/11s/mtdc>).

Torniamo allo Star Flyer (persino oggi, sono sempre le sterline a fare la differenza) per il viaggio ad Hong Kong. Il nostro cicerone, Galaxy, ci offre diverse voci relative ad Hong Kong. Andiamo per prima cosa su Hong Kong Net (<http://www.hk.net>), ma c'è molta atmosfera locale. Così seguiamo per il Dipartimento per le Costruzioni e le Rendite Terriere di Hong Kong (<gopher://gopher.bs.hkp.hk/>). Come i nostri amici di Torino, hanno saggiamente fornito un orologio online, sul quale vediamo che sono le 8:55 a.m. ora locale. Dovremmo affrettarci, ma ci sentiamo spinti a guardarci attorno per un po'. La nostra perseveranza viene ricompensata: ci scontriemo (è il caso di dirlo) con un gruppo di statistiche interessanti sui grattacieli.

EDIFICI ALTI			
Nome dell'Edificio	Nazione/Città'	Altezza	Completamento
-----	-----	-----	-----
Millennium Tower	Japan/Tokyo	750m	2000+
Nina Tower	Hong Kong	468m	1998
ChongQing Tower	China/ChongQing	428m	1997
Petronas Tower	Malaysia/KL	422m	1996
Sears Tower	USA/Chicago	415m	1974
Asia Plaza	Taiwan/Kaohsiung	400m	2004
Jin Mao Building	China/Shanghai	395m	1997
La Tour Sans Fins	France/Paris	393m	??
Empire State Building	USA/New York	357m	1931
Central Plaza	Hong Kong	291m	1992
Landmark Tower	Japan/Yokohama	277m	??

(<gopher://gopher.bs.hkp.hk/00/CAREinfo/HongKong/Technology/tallbuilding.txt>).

Ma adesso E' effettivamente ora di andare. Arriviamo in Giappone attorno alle 9:08, le dita iniziano a sentire la stanchezza. NTT, la compagnia telefonica giapponese (<http://www.ntt.jp/>), gestisce un Web server con informazioni turistiche (<http://www.ntt.jp/japan/TCJ/TOURING/00.html>). Perdiamo alcuni minuti alla ricerca di qualcosa relativo a Yokohama, e alla fine troviamo l'indirizzo ed il numero di telefono dell'Associazione Turistica Internazionale di Yokohama.

Vorremmo trovare qualcosa di più sostanzioso, ma non abbiamo tempo da perdere. Oramai sono le 9:15 ed abbiamo ancora circa 9.000 miglia da percorrere. San Francisco, aspettaci!

Il disastro. Cerchiamo di tornare su Galaxy, ma... niente.

C'è qualcosa che non va. Galaxy non risponde. I secondi scorrono via preziosi. Abbattiamo la connessione e tentiamo un'altra strada. La maggior parte delle installazioni Lynx hanno come home page il primo Server World-Wide Web, quello originale di Ginevra. (<http://info.cern.ch/>

hypertext/DataSources/WWW/Servers.html). Ci affrettiamo sulla lista geografica dei siti sino ad arrivare in California (<http://www.llnl.gov/ptools/california.servers.html>). Qui troviamo la Guida ai Ristoranti della Bay Area (http://emerson.netmedia.com/IMS/rest/ba_rest_guide.html). Premiamo invio per arrivarci. Di nuovo, qualcosa va storto, e non ci riusciamo! Lo stesso accade anche per una lista di alberghi della Bay Area. Accidenti! E così eccoci qui, nel mezzo di San Francisco, ma senza prove da mostrare. E, ancora, poco tempo da perdere.

Per la prima volta nel nostro viaggio siamo costretti ad utilizzare un sito il cui indirizzo già conosciamo -- il gopher `gwis.circ.gwu.edu` gopher, che come sappiamo ospita, all'indirizzo `gopher://gwis.circ.gwu.edu/00/General Information/Train Schedules/Amtrak Train Schedules/1._About_Amtrak`, gli orari della compagnia Amtrak.

Corriamo alla stazione e saltiamo a bordo. E poi, di nuovo dal web server del CERN, a New York, dove troviamo la rivista online sul Web Spydoor, sul sito del provider Internet Panix (<http://www.panix.com/Spydoor>). La rivista è dedicata alla Grande Mela, quindi ci fermiamo per dare uno sguardo. Nella sezione "Features" troviamo "Storie dal fronte: La caccia all'appartamento a Manhattan" di Abby Ellin e "I Taxi della contea di Manhattan" di Crisp. Ci fermiamo un momento per domandarci come possano esistere abitanti di New York che non conoscono l'ortografia di "Manhattan", quindi saltiamo sul clipper che ci sta aspettando e ci affrettiamo a tornare verso Londra e la Ballroom Dancing Society.

L'orologio segna le ore 9:20 p.m.

Ce l'abbiamo fatta!

E ci dirigiamo in cucina per una ben meritata pinta...

A8.1.2 PER SAPERNE DI PIU'

Volendo seguire le nostre tracce, magari con un po' più di calma, punta il Web browser su

<http://www.std.com/NE/worldtour.html>.

A8.2. CYBERNATALE

E' la stagione giusta, quindi...

A8.2.1 LA BATTAGLIA DEI BABBO NATALE

Bene! Adesso non devi più limitarti a spiegare a tua figlia perché c'è un Babbo Natale diverso in ogni centro commerciale, devi anche raccontarle perché ci sono addirittura almeno tre Babbo Natale sul World-Wide Web.

Già, è in corso un vero duello tra diversi Babbo Natale! Chi è in grado di offrire le migliori previsioni del tempo al Polo Nord: l'Elfo FioccoDiNeve a northpole.net, oppure Donder e Blitzen a Citylink? Cerchi simpatiche ed originali ricette presso Citylink, oppure ti accontenti di ricette più realistiche (e dozzinali) all'indirizzo north.pole.org (da non confondere con northpole.net)? Preferisci mandare un messaggio elettronico a Babbo Natale, o piuttosto riempire un modulo per lui sul Web? Sicuramente ce n'è abbastanza per far sperare in una visita da parte del Grinch!

Nell'interesse della ricerca, visitiamo tutti e tre i siti.

Troviamo il Babbo Natale Numero 1 presso

<http://www.neosoft.com/citylink/xmas/default.html>

La prima cosa che vedi è una "lettera da Babbo Natale" gratis, che è possibile personalizzare per il proprio figlio. Tutto ciò che occorre è scaricare la lettera, ricaricarla con un elaboratore di testi, sostituire il suo nome alla dicitura "(Child's Name)" e stamparla.

Evviva! Successivamente troviamo "Santa's Christmas Favorites." Sembra interessante, ma una volta aperto, guarda un po', si tratta di un mini-catalogo online pieno di articoli costosi che probabilmente Junior non desidera (Sciarpe? Orologi? No, non credo proprio). Certo, Babbo Natale ed il commercio sono intrinsecamente legati, ma possibile che il grassone sia tanto tentato dal denaro da dover convertire il proprio laboratorio in un grande magazzino?

Sono scappato verso il Babbo Natale Numero 2, presso

<http://www.northpole.net>

Vi troviamo un alto messaggio preregistrato da parte di Babbo Natale, e messaggi simili da parte di Rudolph e degli Elfi. In più(che meraviglia!), per soli 5 dollari puoi ordinare un pin-button con su scritto "I e-mailed Santa"! MA Beeeene! Passiamo a...

Babbo Natale Numero 3, presso

<http://north.pole.org>

Qui abbiamo trovato un Babbo Natale con un atteggiamento marcato (più precisamente, degli elfi con un atteggiamento marcato, tanto che persino Kris rimane piuttosto in ombra).

C'è tuttavia da sottolineare una cosa: niente crasso commercialismo da queste parti. Infatti la prima cosa che si nota è la Campagna Natalizia del Cyberspazio, dove i bambini (e bambine) buoni possono trovare liste di iniziative lodevoli a cui fare delle donazioni. Infatti, ogni volta che qualcuno visita una delle homepage degli enti caritatevoli elencati, uno degli sponsor offre un decimo all'associazione (un po' come Telethon, ma senza Jerry Lewis).

I bambini possono anche riempire un PoloNordogramma da spedire a Babbo Natale, e persino consultare alcune delle ricette di Rudolph: "Una gustosa unione del meglio dalla tundra gelata. Secondo Rudolph il muschio verde e fangoso è il migliore. Egli mescola il gusto esotico del ginger e piume di pinguino per creare una vera tentazione per il gusto."

"Pinguino" è scritto in evidenza; un click su di esso, e potrai leggere: "Sì, sì, sì, lo sappiamo: non ci sono pinguini al Polo Nord. Ce lo dicono tutti. E magari siete anche convinti che le renne non volano!"

C'è anche una serie di alberi di natale digitali, e di ornamenti gratuiti da scaricare: si parte dal City Tree, l'albero cittadino (un alberello un po' misero con pochi colori. Una specie di quei pietosi alberi artificiali ai quali ti riduci quando sei costretto in qualche posto dove non vorresti essere) fino al Juniper Supreme (se ti accontenti solo del meglio, questo file JPEG accenderà i tuoi pixel in grappoli di gioia natalizia. Trascinare questi dati nei boschi innevati potrebbe stancare il tuo modem, ma questi bit valgono bene un piccolo sforzo in più. Per divertirti ancora di più, puoi decorare l'albero nazionale con Socks il Gatto!)

Questo Babbo Natale è un buon amico delle persone che conducono lo show radiofonico "Geek of the Week" su Internet, ed altre attività ad alta intensità musicale, per cui non stupirti che molte delle cose elencate siano suoni di elfi che martellano e cantano canzoni, ed altre simili amenità -- il che è sicuramente simpatico, se hai il tempo e l'attrezzatura necessaria per scaricare ed ascoltare queste cose.

Conclusione? I bimbi preferiranno sicuramente il Babbo Natale Numero 2, quello all'indirizzo <http://www.northpole.net>. Gli adulti, invece, dovrebbero recarsi direttamente verso il Babbo Natale Numero 3 sul sito <http://north.pole.org>.

A8.2.2 COME TRATTARE LA DEPRESSIONE DA VACANZE

Certa gente non sopporta proprio le vacanze. Sebbene una telefonata o la visita di uno specialista o anche di un amico potrebbe rimanere la cura migliore contro la depressione da vacanze, esistono alcune risorse online verso le quali indirizzarsi.

Da 40 anni, i Samaritani offrono il loro aiuto alla gente che accarezza il suicidio, o comunque che si trova profondamente depressa. In Luglio i Cheltenham, la branca inglese dei Samaritani, ha organizzato una campagna con il nome di "Aiuto per posta elettronica". Dichiarano di aver ricevuto fino a 3 messaggi al giorno, il 40% dei quali dagli Stati Uniti. L'indirizzo è jo@samaritans.org.

Un'altra risorsa è Griefnet, un gopher che riporta una lista di gruppi di supporto per lutti, tendenze suicide, malattie serie o incurabili e così via. E' sufficiente collegarsi su gopher.msen.com e, dal menu principale, selezionare "Good Causes", quindi Rivendell (o, se si sta usando un Web browser, la URL è gopher://garnet.msen.com/11/causes/rivendell).

A8.3. I SERVIZI DEL MESE

A8.3.1 COMMERCIO

Oltre alle risorse presentate il mese scorso (Aggiornamento 7), c'è una intera gerarchia di newsgroup clari con notizie d'agenzia di argomento economico. Se il tuo sito riceve Clarinet, cerca nei newsgroup quelli che iniziano con clari.biz

La Small Business Administration USA (l'ente per le Piccole e Medie Imprese), che gestisce da tempo una banca dati gratuita, è ora raggiungibile anche su Internet, sia via gopher (attenzione: l'indirizzo è www.sbaonline.sba.gov) che via World-Wide Web (<http://www.sbaonline.sba.gov>).

A8.3.2 GEOLOGIA

Perché la California ha così tanti terremoti, e New York nemmeno uno? Perché c'è così tanto petrolio in Texas? Un paio di mesi fa, il Servizio Geologico degli USA (U.S. Geologic Survey) ha dato il via al servizio di posta elettronica "Ask-a-Geologist" per rispondere a domande come queste.

Spedisci le tue domande all'indirizzo

ask-a-geologist@octopus.wr.usgs.gov

Il servizio promette una risposta entro un paio di giorni, ma prega di non porre domande troppo specifiche: ad esempio, se la propria casa è in zona alluvionale.

A8.3.3 RIVISTE

Der Spiegel, il settimanale d'informazione tedesco, è ora online sul Web all'indirizzo

<http://spiegel.nda.net/nda/spiegel>

Anche se il grosso delle notizie è in tedesco, ci sono anche dei riassunti in inglese.

Anche Time è online, all'indirizzo

<http://www.timeinc.com>

A8.3.4 VINO

Puoi trovare informazioni su questa bevanda di origine uvacea all'indirizzo

<http://augustus.csscr.washington.edu/personal/bigstar-mosaic/wine.html>

Oltre ad offrire link verso altre risorse su Internet, ti permette di lasciare delle impressioni d'assaggio per gli altri appassionati, ed ha anche della informazioni particolari sulle vinerie dello stato di Washington.

A8.4. FORNITORI AD ACCESSO PUBBLICO

A8.4.1 ALBERTA

Edmonton. Edmonton Free-Net, (403) 428-3929. Fai il login come: guest. Menu. \$15 l'anno. Per ottenere l'accesso completo, è necessario compilare un modulo stampato. Voce:(403) 421-1745.

A8.4.2 MANITOBA

Winnipeg. MBNet. (204) 474-7100 o 275-6132. Al prompt UMnet, scrivi "enter mbnet" e premi invio. Successivamente, scrivi "enter guest". \$50 l'anno per 25 ore, \$1 per ogni ora aggiuntiva; \$25 di attivazione. Riservato ai residenti della regione di Manitoba.

AGGIORNAMENTO N. 9, FEBBRAIO 1995

A9.1. ANDIAMO A FAR COMPERE

A9.1.1 IL NEGOZIO E' APERTO

Ormai non passa giorno senza che si senta in giro che un'altra ditta o negozio è "andato online" a promuovere i suoi prodotti. Nel 1994, l'Home Shopping Network, già nota per le sue pubblicità sulle TV via cavo, ha comprato l'Internet Shopping Network, un negozio di computer Online. Anche la sua rivale, la QVC, sta progettando di realizzare un servizio su Internet. Sembra che Internet stia rapidamente diventando un bazar online, dove puoi comprare di tutto, dai computer ai fiori, dai cioccolatini alla biancheria intima (San Valentino si avvicina...). Gran parte di questo fenomeno è stimolato dal World-Wide Web, che permette di realizzare cataloghi online con tanto di fotografie e moduli per le ordinazioni. IN realtà c'erano negozi online anche prima che il Web avesse successo, ma il Web permette a una azienda di mostrare i suoi prodotti, e il suo marchio, in un formato piacevole da vedere e da usare. I tentativi pre-Web si sono concentrati piuttosto sull'accesso - limitato - ai cataloghi online; in ogni caso si doveva sempre telefonare per fare un ordine.

Ma davvero comprerai mai qualcosa su Internet? Vista tutta la pubblicità sui piccoli fiorai che ricevono ordini internazionali tramite Internet, ci si chiede se davvero questi negozi si dimostreranno di maggior successo rispetto a quelli che sono stati a lungo presenti su reti commerciali come CompuServe o Prodigy. Affideresti il tuo numero di carta di credito a Internet, una rete i cui problemi di sicurezza hanno raggiunto le prime pagine dei giornali, e non una volta sola?

A9.1.2 L'ASSEGNO E' STATO SPEDITO (PER POSTA ELETTRONICA)

Alcuni commercianti elettronici dicono che inviare il proprio numero di carta di credito su Internet in realtà non è più insicuro del porgerla al commesso di un grande magazzino. Questa osservazione si basa sulla cosiddetta "security through obscurity" (sicurezza per mezzo della scarsa chiarezza): ci sono talmente tanti messaggi e-mail che passano per Internet ogni giorno che è virtualmente impossibile per un hacker riuscire a trovare quelli che contengono numeri di carte di credito.

Altri, però, sono più cauti: e anche i loro clienti. I commercianti vogliono anche essere sicuri che chi ordina sia veramente chi dice di essere. La posta elettronica via Internet è semplicemente del testo ASCII, e anche se l'enorme volume di posta rende difficile intercettare un messaggio specifico, non si dovrebbe mai sottovalutare la capacità di un hacker di trovare l'ago nel pagliaio (ovvero: un numero di carta di credito in mezzo a migliaia di messaggi).

Come ci si potrebbe aspettare, un certo numero di aziende sta lavorando per rendere Internet sicura per le transazioni commerciali. CommerceNet, una joint venture tra il governo statunitense e ditte della Silicon Valley californiana, ha sviluppato un sistema basato sulla cifratura. Quando si riempie un modulo d'ordine online, questo viene cifrato in modo tale che solo il commerciante a cui è diretto può decifrarlo; e all'interno ci sarà la tua "firma digitale" univoca, che prova che tu sei, effettivamente, tu.

Tuttavia, questo approccio si basa sul possesso di un software particolare che si occupi della cifratura del modulo d'ordine. Il browser WWW Netscape è il primo ad incorporare un software di questo tipo (la piccola chiave spezzata nell'angolo in basso a sinistra indica proprio questo) ma le altre ditte che producono browser Web lo aggiungeranno entro pochi mesi.

Il funzionamento si basa su una tecnica nota come "crittografia a chiave pubblica". In questo sistema il commerciante ha una chiave pubblica, una formula matematica, che può essere usata per cifrare i messaggi a lui indirizzati. Chiunque può usare la chiave, ma solo il commerciante ha la chiave privata che può sbloccare il messaggio. In questo modo si può riempire un modulo d'ordine online, raggiungervi il proprio numero di carta di credito, ed essere sicuri che nessuno può intercettarlo.

Alcuni obiettono, però, che questo tipo di tecnica impedirà l'acquisto d'impulso (sicuramente un diritto scolpito nella costituzione americana) perché è necessario il software adatto a gestire la cifratura sul proprio computer.

Perciò, altre aziende stanno lavorando sull'equivalente online della carta di credito per commercianti convenzionati. Innanzitutto si richiede di aprire un conto con una di queste ditte, nel modo tradizionale: telefono o posta.

Poi, quando ci si collega a un commerciante convenzionato e si inoltra un ordine, il computer del commerciante invia un messaggio al computer della "carta di credito". Quel computer invia un messaggio al tuo, chiedendo la conferma dell'ordine. Il computer potrebbe perfino farti una domanda a cui tu solo puoi rispondere (come ad esempio il nome da ragazza di tua madre, o il nome del tuo cane). Se rispondi affermativamente, la transazione viene effettuata.

Un terzo approccio consiste nel tentativo di creare l'equivalente elettronico della dura e fredda moneta. Quelli che lo propongono sostengono che uno dei problemi con i primi due approcci è che qualcuno, da qualche parte, tiene traccia di chi sei e di che cosa compri. Invece, nell'approccio sviluppato da una azienda olandese chiamata DigiCash, la tua banca in pratica ti lascia prelevare contanti in un conto digitale che risiede sul tuo computer. Quando si va in un negozio online che accetta questa moneta digitale, si può pagare con questi fondi.

Questo approccio, come quello crittografico, richiede software speciale (che gestisce la tua "firma digitale") e un conto con una banca convenzionata.

Ora, i sostenitori degli ultimi due metodi osservano che, in definitiva, la maggior parte degli affari su Internet sarà incentrato non su grossi acquisti come computer o automobili, ma sulle informazioni. Già ora l'informazione in vendita tende a essere molto costosa ed è venduta su tariffe orarie elevate. Con il potenziale mercato di massa rappresentato da Internet, però, chi ha informazioni da vendere può trovare più redditizio abbassare le tariffe e aumentare i volumi. Con un sistema totalmente elettronico sarebbe possibile vendere informazioni con una piccola tariffa per articolo o per ricerca.

Nel prossimo anno o giù di lì, tutti e tre i tipi di sistemi diverranno comuni nei negozi online. Aspettati un po' di confusione mentre i commercianti e i clienti cercheranno di decidere quale sistema usare.

A9.1.3 IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO

Il 1994 ha rappresentato uno spartiacque per Internet: è stato l'anno in cui la gente che normalmente compra la pubblicità nelle ultime pagine del National Enquirer e di Cosmopolitan ha scoperto la rete.

I lettori di Usenet si sono visti invadere le loro conferenze preferite da pubblicità di ogni genere: dalle creme snellenti alla pornografia. Canter e Siegel, due avvocati di Phoenix, Arizona, hanno attratto l'attenzione dei media americani quando hanno inondato la bellezza di 6000 newsgroup Usenet con la pubblicità di un loro servizio di immigrazione da 99 dollari.

Il motivo per cui hanno attirato una simile attenzione non è perché hanno fatto qualcosa di unico (nel gennaio del 1994 un system administrator di un piccolo college in Pennsylvania ha fatto una cosa del tutto analoga con messaggi nei quali affermava che il terremoto di Los Angeles provava che il Secondo Avvento era imminente) ma per la reazione degli utilizzatori di Internet. Semplicemente, erano

indignati dal fatto che, indipendentemente dal newsgroup in cui entravano, che vi si discutesse di programmazione Unix o di organizzazione di matrimoni, trovavano la stessa maledetta pubblicità, ripetuta senza fine. Alcuni hanno risposto inviando messaggi in cui spiegavano come ottenere gratuitamente gli stessi servizi venduti dagli avvocati. Altri hanno inondato gli avvocati - e gli amministratori del sistema da essi usato - con messaggi di protesta, la bellezza di 200 MB in appena due giorni. Improvvisamente, il termine gergale "spam", finora oscuro, era arrivato sulle pagine del New York Times ("to spam" deriva da uno sketch dei Monty Python su un ristorante che serve solo la minestra SPAM).

L'impresa degli avvocati, però, potrebbe essere l'ultima del suo genere. Oggi molti utenti Usenet sono all'erta contro lo "spamming". Per mezzo di una tecnica nota come "cancelling" sono in grado di eliminare messaggi simili quasi nello stesso momento in cui compaiono.

La morale della storia è che gli utenti Internet non sono contrari alla pubblicità in generale, ma che in molti ritengono che questa abbia un posto appropriato: nei cataloghi online, che devono esplicitamente essere visitati dagli utenti, e non infilati di prepotenza nelle conferenze pubbliche.

A9.1.4 PER SAPERNE DI PIU'

CommerceNet ha un sito Web all'indirizzo:

<http://www.commerce.net/>

La proposta di moneta elettronica (e-cash) della DigiCash è disponibile presso il sito Web:

<http://www.digicash.com/>

La Open Marketplace, Inc. sta sviluppando un approccio al commercio del tipo "carta di credito". Potete dargli un'occhiata sul Web all'indirizzo:

<http://www.openmarket.com/>

"Internet Shopping Mall", di Dave Taylor, è un esaustivo elenco di negozi online. Si può ottenere via FTP anonimo su [ftp.netcom.com](ftp://ftp.netcom.com): guarda nella directory /pub/Gu/Guides. E' disponibile anche via gopher sul sito peg.cwis.uci.edu. Dal menu principale scegli Accessing the Internet, PEG, Internet Assistance e infine Internet Shopping Mall (probabilmente dovrai scendere di un paio di pagine per arrivarci).

Se vuoi discutere l'esperienza dello shopping online, la lista imall-chat è quello che ci vuole. Per iscriverti invia un messaggio a listserv@netcom.com. Lascia l'oggetto in bianco, e nel corpo del messaggio scrivi: [subscribe imall-chat](mailto:subscribe%20imall-chat).

Bob O'Keefe, al Renssalaer Polytechnic Institute, cura una esauriente lista di aziende in Rete. E' disponibile via Web all'indirizzo

<http://www.rpi.edu/okeefe/businss.html>

Un altro esauriente elenco si trova presso il sito Yahoo della Stanford University:

<http://www.yahoo.com/Business/Corporations/>

L'Università statale di Kent, nell'Ohio, gestisce un elenco di "Business Sources on the Net". Usa il gopher per collegarti a refmac.kent.edu.

Due libri cui vale la pena dare un'occhiata sono "The Internet Business Book" di Jill Ellsworth (John Wiley and Sons) e "Doing Business on the Internet" di Mary Cronin (Van Nostrand Reinhold, 1994).

Il newsgroup Usenet alt.current-events.net-abuse è il luogo adatto per discutere di spamming e di altre pubblicità invadenti.

A9.2. SITI AD ACCESSO PUBBLICO

Alcuni nuovi siti che offrono accesso ad Internet, e gli aggiornamenti

A9.2.1 CALIFORNIA

Cupertino. Aimnet. (408) 366-9000 (Cupertino); (415) 610-8625 (Belmont); (510) 227-8730 (Pleasanton); (415) 288-9720 (San Francisco). 20\$ attivazione, 20\$ al mese. SLIP/PPP 25\$ attivazione, \$20 al mese. Voce: (408) 257-0900

A9.2.2 NEWFOUNDLAND

St. John's. Compusult Limited. Per conoscere i numeri del modem chiama a voce. \$24.95 al mese per 25 ore, \$3 l'ora per le ore successive. Accesso SLIP/PPP: \$50 attivazione, \$24.95 al mese. Voce: (709) 745-7927.

A9.2.3 QUEBEC

Montreal. Communications Accessibles Montreal. Per iscriverti, chiama il numero a voce. \$25 al mese, più le tasse per 10 ore a settimana. Voce: (514) 288-2581.

A9.2.4 TEXAS

Austin. RealTime Communications, (512) 459-4391. Alla richiesta di login, scrivi: new. \$80 per sei mesi, con accesso SLIP. Voce: (512) 206-3800.

A9.3. I SERVIZI DEL MESE

A9.3.1 CENSURA

John Ockerbloom ha creato una lista online di libri banditi negli USA, con i testi completi:

<http://www.cs.cmu.edu:8001/Web/People/spok/banned-books.html>

A9.3.2 GEOLOGIA

Volcano World è dedicato completamente alle cose che eruttano nella notte. Si trova sul Web all'indirizzo

<http://volcano.und.nodak.edu/>

A9.3.3 GOVERNO

Il Dipartimento del Tesoro USA, che si occupa della stampa di banconote così come della lotta al contrabbando, ha il suo sito Web all'indirizzo <http://www.ustreas.gov>. Uno degli uffici del Dipartimento è l'Internal Revenue Service (il Fisco, N.d.T.), che ha reso disponibili online i moduli per le dichiarazioni dei redditi, all'indirizzo <http://www.ustreas.gov/treasury/bureaus/irs/irs.html>. Per leggerli, è necessario procurarsi il visualizzatore Adobe Acrobat, disponibile gratuitamente sullo stesso sito per le piattaforme Windows, Macintosh e Sun Unix.

Per non essere da meno, anche il Tesoro Reale inglese (Her Majesty's Treasury) è online, con un sito Web ed un server FTP anonimo con rapporti economici e fiscali. L'indirizzo sul Web è <http://www.hm-treasury.gov.uk>, e contiene link alle altre agenzie governative. Per l'FTP anonimo, l'indirizzo è <ftp://ftp.hm-treasury.gov.uk>.

A9.3.4 VITA EBRAICA

Jews-News è una newsletter elettronica dedicata alle notizie ebraiche e su Israele, pubblicata un due o tre numeri alla settimana. Per iscriverti, scrivi a listserv@jerusalem1.datasrv.co.il, lasciando in bianco l'oggetto del messaggio e scrivendo come testo:

```
subscribe jews-news Nome Cognome
```

A9.3.5 INTERNET

Per vedere come i giornali non specializzati (dalle pubblicazioni sui viaggi a quelle sulla ristorazione) parlano di Internet, dai un'occhiata a Tradewinds, una recensione mensile degli articoli in questione scritta da Kenneth Liss, della Kirstein Business Section alla Boston Public Library. La si può trovare via FTP anonimo all'indirizzo <ftp://ftp.std.com>, nella directory `/periodicals/TRADEWINDS`, oppure via gopher su <gopher://gopher.std.com> (dal menu principale, scegli Periodicals e quindi TRADEWINDS).

A9.3.6 NUMERI VERDI

Puoi cercare i Numeri Verdi (numeri gratuiti) delle aziende USA nell'archivio dei numeri Toll-Free della AT&T all'indirizzo

```
http://att.net/dir800
```

(In generale, i Numeri Verdi USA, riconoscibili dal prefisso 800 o 888, non sono accessibili dall'estero. Per sicurezza, chiedi maggiori dettagli direttamente ad un operatore AT&T, ad esempio con il servizio USAdirect, N.d.T.)

A9.4. FARE RICERCHE SULLA GUIDA A INTERNET DELLA EFF

Joerg Heitkoetter, che ha fatto cose egregie per la Guida, aggiungendole persino alcuni capitoli, ha messo su recentemente un sistema per effettuare ricerche per parola chiave sulla Guida stessa. Per provarlo, devi puntare il tuo browser WWW all'indirizzo

```
http://www.germany.eu.net/cgi-bin/eegfind.pl
```

AGGIORNAMENTO N.10, MARZO 1995

A10.1. A PESCA SU USENET - MANUALE PER NON ABBOCCHARE

La pesca con il cucchiaino (trolling) è una cosa che qualsiasi pescatore conosce -- si lancia la lenza e si trascina lentamente aspettando che un pesce ingoi l'esca e rimanga preso all'amo.

Questo tipo di pesca ha una lunga tradizione anche su Usenet, e i novellini possono scoprirlo a loro spese, di solito con un certo sgomento (per il piacere di quelli, generalmente più smaliziati, che li hanno "pescati").

A10.1.1 COME SI ABBOCCA

Il metodo usuale di pesca su Usenet consiste nello spedire un messaggio ridicolo in un newsgroup e sedersi ad aspettare che i novellini (e anche qualche veterano) lo facciano a pezzi. Qualche esempio banale può essere spedire un messaggio che invita i lettori di un newsgroup su Star Trek a mettersi a vivere "sul serio", oppure inviarne uno dal titolo "101 Uses for a Dead Cat" (101 cose che si possono fare con un gatto morto) nel newsgroup rec.pets.cats. Se il pescatore è fortunato, ci saranno delle reazioni alla sua esca per i "flame" (fiammate, v. glossario), talvolta così violente da sommergere l'intero newsgroup in una guerra di flame tale da annullare tutte le altre discussioni.

I pescatori più esperti, tuttavia, sono di solito più subdoli. Spesso, cominciano con messaggi apparentemente innocui. Giorno dopo giorno, però, i loro messaggi diventano più stridenti. Quando qualcuno comincia a controbattere, il gioco è iniziato. Talvolta, i pescatori si concentrano su una persona in particolare, sapendo che morderà con convinzione l'esca proposta (di solito, quindi, si tratta di persone che hanno già dimostrato un comportamento degno di biasimo).

Ecco quanto è accaduto in un attacco di flame che è scoppiato poco tempo fa su più newsgroup contemporaneamente. Una persona ben conosciuta sulla rete, una net.personality (v. glossario), ha risposto ad un messaggio di una persona che riteneva discutibile con il seguente:

```
You'll be pleased to know, then, that you have been added to the
USENET Global Killfile, a list of objectionable users whose
articles will automatically be blocked by subscribing sites. At
the present, the list of sites which comply with the USENET Global
Killfile is approximately 82%.
```

```
Your messages will continue to be transmitted from site to site
so that the non-GK using sites will still see them, but users on
participating sites will not be troubled with your messages
popping up in their newsgroups.
```

```
[ Ho il piacere di comunicarle che il Suo nome e' stato aggiunto
allo Usenet Global Killfile, una lista di utenti degni di biasimo i
cui articoli saranno automaticamente bloccati dai siti aderenti al
programma. Al momento, la percentuale di siti che partecipano
alla iniziativa dello Usenet Global Killfile e' circa dell'82%.
```

```
I Suoi messaggi continueranno ad essere trasmessi di sito in sito,
in modo che quelli non iscritti al programma GK possano vederli, ma
gli utenti dei siti partecipanti non subiranno piu' la presenza dei
Suoi articoli nei loro newsgroup. ]
```

Nella riga "Organization" della testata del messaggio era riportato: "USENET Central Administration."

Il "pesce" abboccò, denunciando a gran voce l'ultimo attacco ai suoi danni da parte della Cupola di Usenet, l'associazione segreta che gestisce, in realtà, il meccanismo dei newsgroup. Altrettanto fecero molti "passanti" in buona fede, protestando vivamente per questo tentativo di censura globale sulla Rete, peggiorando la situazione. Alla fine, l'oggetto della pesca scrisse un messaggio in cui diceva che l'autore del messaggio scatenante aveva falsificato il suo indirizzo, usandolo a sua insaputa per il messaggio originale, e che a causa di ciò egli aveva denunciato tutto all'FBI, dove un agente comprensivo aveva preso nota di tutti i termini di questo orrendo abuso. A quel punto, diverse persone si unirono alla conversazione per spiegargli che era stato oggetto di un tiro mancino, e che poteva anche farla finita, ottenendo però scarsi risultati.

A 10.1.2 ATTENTI AL VERME

Il pescatore aveva lasciato nel messaggio diversi indizi che lo identificavano come uno scherzo. Il più ovvio era proprio la sua grottesca ridicolaggine. Dato il numero altissimo di sistemi Usenet nel mondo, il fatto che l'82% di essi riesca ad accordarsi su qualsiasi cosa -- e men che mai su di un sistema di censura universale -- è piuttosto remota.

Un indizio più sottile era la lista dei newsgroup in cui il messaggio era stato spedito: l'ultimo era il newsgroup misc.test. Si tratta di un newsgroup speciale per provare il funzionamento del proprio collegamento a Usenet: svariati sistemi Usenet nel mondo rispondono ad ogni messaggio che appare in misc.test con un messaggio e-mail, per far sapere all'autore quando e fin dove il proprio messaggio è arrivato. Un messaggio che sia stato inviato (cross-posted, v. paragrafo 3.8 della Guida) anche nel newsgroup misc.test è molto probabilmente un'esca, anche perché se rispondi con un follow-up ad un messaggio del genere ti ritrovi la mailbox inondata di messaggi automatici dai sistemi Usenet di mezzo mondo.

E allora, come comportarsi? Se nel tuo newsgroup preferito appare un messaggio spedito da una persona che sembra "cercare guai", prima di rispondere conta fino a 10. Il fatto che PUOI rispondere non vuol dire che tu sia obbligato a farlo. Ricorda che il modo migliore per trattare gli scocciatori online è quello di ignorarli: il loro scopo principale è proprio quello di far infuriare la gente. Controlla nella testata del messaggio in quali newsgroup è stato inviato, e se ce n'è più d'uno, conta di nuovo fino a 10: te la senti davvero di cominciare un attacco di "flame" esteso a diversi newsgroup che li sommergerà tutti in un mare di messaggi del tenore "Portate queste porcherie fuori da questo newsgroup!"?

Se credi comunque di DOVER rispondere in pubblico, sfoisci almeno la lista di newsgroup. In molti editor usati per Usenet, è abbastanza facile: basta risalire sulla linea "Newsgroups" e cancellare i nomi di quelli meno indicati (compresi misc.test, alt.test, ecc.). Fai attenzione a lasciare solo nomi separati da virgole, senza spazi. Ancora, prima di cominciare un "flame", conta di nuovo fino a 10.

A 10.1.3 PER SAPERNE DI PIU'

Per un certo periodo, è effettivamente esistita una Cupola di Usenet, anche se era conosciuta con il nome di Backbone Cabal. Nel 1985, un gruppo di amministratori di siti Usenet, di fronte al crescente numero di newsgroup, si accordò per cercare di cambiare il sistema di nomenclatura in modo da accomodarli tutti. Il risultato fu l'attuale sistema gerarchico (comp., soc., rec., ecc.), e il gruppo riuscì ad imporre il cambiamento. Per avere maggiori informazioni, collegati al sito World-Wide Web del Jargon File, all'indirizzo:

<http://www.eps.mcgill.ca/jargon/jargon.html>

e cerca "Backbone Cabal."

A10.2. I GENITORI NE DICONO, DI COSE STRANE...

Ogni comunità ha il suo gergo, e Internet e Usenet non sono da meno. Da AFAIK a YMMV, da "trolling" a "telnettare", la Rete ha sviluppato dei modi di dire tutti suoi per descrivere le cose. Addirittura, con milioni di persone in linea in ogni parte del mondo, c'è spazio per la crescita di comunità più piccole all'interno di quella online della rete, ognuna con le sue espressioni peculiari ed i suoi modi di vedere le cose. Un esempio di queste comunità sono i frequentatori dei newsgroup misc.kids.pregnancy e misc.kids.

Come avrai immaginato dai nomi, si tratta di gruppi di discussione in cui si parla di avere dei bambini e di come comportarsi una volta avuti. Sono posti dove ci si conosce e si discute di tutte le cose strane/divertenti/sciocche/scoccianti che i propri bambini, parenti ed estranei fanno e dicono. Anzi, i messaggi su questi argomenti sono così frequenti che sono stati codificate delle abbreviazioni da usare nell'oggetto del messaggio, per far capire subito agli altri partecipanti cosa aspettarsi nel contenuto.

Ecco le principali:

CTTD	Cute Things They Do (Cose carine che fanno)
CTTS	Cute Things They Say (Cose carine che dicono)
ONNA	"Oh No, Not Again" Club (Club "Oh, no, di nuovo!") (Donne che vorrebbero diventare madri e scoprono di avere di nuovo il ciclo).
RTSS	Ridiculous Things Strangers Say (Cose ridicole che dicono gli estranei)
STHS	Sweet Things Husbands Say (Cose dolci dette dai mariti)
STSD	Strange Things Strangers Do (Cose strane che fanno gli estranei)
STSS	Strange Things Strangers Say (Cose strane che dicono gli estranei)
STPS	Silly Things People Say (Cose sciocche che la gente dice)
STTTB	Strange Things They Take to Bed (Cose strane che si portano a letto)
YKYAPW	You Know You're A Parent When... (Sai di essere un Genitore quando...)

A10.3. IDEE NOVELLE

"Letters from Abroad - or Two!" è un interessante esperimento che collega lo stile lineare dei racconti con le capacità interattive di Internet. Si tratta di una storia online che permette ai lettori di interagire con i personaggi. Nella introduzione a questa storia sul Web, si legge:

Doreen and Birdie have been best friends practically since the moment they met in the secretarial pool of a large international advertising agency, that will remain nameless for reasons of liability. Both had dreams of the fame and success associated with the glamorous world of television advertising, but alas, wound up typing, taking letters, and making coffee with hundreds of others that had similar dreams.

Now the unthinkable has happened. They have been transferred! And in this day and age of high unemployment and poor world economics, who were they to say no. Thankfully with the onset of the electronic age, they can stay in touch, even if they can no longer meet in the ladies...

La storia delle loro vite (e dei loro amori) si snoda nei messaggi di posta elettronica tra loro due, con le loro vecchie fiamme -- e con te. Il sistema ti permette di leggere la loro posta e di mandare messaggi a una o all'altra delle eroine della storia, o ad entrambe. La corrispondenza che ne risulterà verrà a far parte, a sua volta, della storia.

Per partecipare, punta il tuo browser WWW all'indirizzo

<http://www.compulink.co.uk/arc/abroad.htm>

e segui i collegamenti.

A10.4. I SERVIZI DEL MESE

A10.4.1 ARTE RUPESTRE

Nel Dicembre scorso, due esploratori hanno scoperto una vasta collezione di pitture dell'Età della Pietra in una caverna di Vallon-Pont-d'Arc, nel sud della Francia. Il Ministero della Cultura francese ha aperto un sito Web per discutere del ritrovamento e dare al mondo la possibilità di ammirare la pitture. L'indirizzo a cui puntare il tuo browser, per la versione inglese, è

<http://web.culture.fr/gvpda-en.hm>

mentre il tour in lingua francese è

<http://web.culture.fr/gvpda-d.htm>

A10.4.2 DA VINCI

Punta il tuo browser Web all'indirizzo

<http://www.leonardo.net/main.html>

per vedere una esposizione online della vita e le opere di Leonardo da Vinci

A10.4.3 INGLESE

La lista Wordplay-L è una mailing list dedicata alla grammatica inglese, al vocabolario, alla pronuncia, ecc. Per iscriverti, scrivi all'indirizzo

mailserv@levels.unisa.edu.au

Lascia l'oggetto del messaggio in bianco, e nel corpo del messaggio stesso scrivi:

SUBSCRIBE WORDPLAY-L Nome Cognome

A10.4.4 FINANZA

Se hai necessità di conoscere le quotazioni della Borsa di Hong Kong, le puoi consultare sul Web all'indirizzo:

<http://silkroute.com/silkroute/news>

A10.4.5 GOLF

GolfWeb è un sito Web dedicato interamente a questo sport:

<http://www.golfweb.com/>

A10.4.6 TASSE

I contribuenti americani possono trovare le risposte alle domande ricorrenti sulle dichiarazioni dei redditi ed alcuni suggerimenti per risparmiare in questo anno fiscale su un sito Web organizzato dalla MacMillan Publishing USA, editore della J.K. Lasser's Tax Guide, all'indirizzo:

<http://www.mcp.com/jklasser/jklhome.html>

A10.5. FORNITORI AD ACCESSO PUBBLICO

Benoit Clark Lips gestisce delle liste di fornitori di accesso pubblico ad Internet in Europa, Africa e Asia. Sono sul World-Wide Web all'indirizzo

<http://www.earth.org/~lips>

o via FTP anonimo su [sumex-aim.stanford.edu](ftp://sumex-aim.stanford.edu) nella `directory/info-mac/comm/information`.

A10.6. COME CONTATTARCI

Gli aggiornamenti alla "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" sono disponibili tramite FTP anonimo o ncFTP presso:

[ftp.eff.org](ftp://ftp.eff.org)

nella directory

`pub/Net_info/Guidebooks/EFF_Net_Guide/Updates`

o tramite gopher presso [gopher.eff.org](gopher://gopher.eff.org) (seleziona Net Info, poi EFF's Guide to the Internet ed infine Updates); e tramite WWW presso

http://www.eff.org/pub/Net_info/Guidebooks/EFF_Net_Guide/Updates/

Per ricevere gli aggiornamenti tramite e-mail, manda un messaggio a:

listserv@eff.org

Lascia vuoto il campo dell'oggetto, e come messaggio, scrivi:

`add net-guide-update`

Per avere una copia dell'intera "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" (versione in inglese, N.d.T.), usa FTP anonimo o ncftp per collegarti a [ftp.eff.org](ftp://ftp.eff.org) e guarda nella directory `/pub/Net_info/EFF_Net_Guide`, oppure usa gopher per connetterti a [gopher.eff.org](gopher://gopher.eff.org) e poi seleziona `Net_Info` ed infine `EFF Net Guide`. Troverai diverse versioni per differenti tipi di computer.

Il file `netguide.eff` è la generica versione ASCII.

Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation

Per contattare l'autore, Adam Gaffin, scrivi a adamg@world.std.com.

Per informazioni generali sulla Electronic Frontier Foundation, manda un messaggio e-mail a info@eff.org. Per fare una domanda specifica, scrivi a ask@eff.org.

Gli aggiornamenti alla "Guida a Internet della Electronic Frontier Foundation" sono protetti da Copyright della Electronic Frontier Foundation, 1995.

INDICE

L'EDIZIONE ITALIANA	1
DISTRIBUZIONE.....	3
INTRODUZIONE.....	5
PREFAZIONE.....	7
CAPITOLO 1: INSTALLAZIONE E INTRODUZIONE ALLA RETE.....	9
1.1 PRONTI, AI POSTI.....	9
1.2 VIA!	10
1.3 FORNITORI DI ACCESSI PUBBLICI AD INTERNET	11
1.4 FORNITORI DI ACCESSI: NORD AMERICA	13
1.5 FORNITORI DI ACCESSI: EUROPA E RESTO DEL MONDO	20
1.6 SE LA TUA CITTA' NON HA UN ACCESSO DIRETTO	29
1.7 LE ORIGINI DELLA RETE	29
1.8 COME FUNZIONA	30
1.9 QUANDO QUALCOSA NON VA	31
1.10 PER SAPERNE DI PIU'	32
CAPITOLO 2: E-MAIL (POSTA ELETTRONICA).....	33
2.1 LE BASI.....	33
2.2 ELM -- UN MODO MIGLIORE	37
2.3 PINE -- UN MODO ANCORA MIGLIORE	39
2.4 SMILEY (FACCINE).....	39
2.5 INVIARE E-MAIL AD ALTRE RETI	40
2.6 SETTE COMANDI UNIX DI CUI NON PUOI FARE A MENO	42
2.7 QUANDO QUALCOSA NON VA	44
CAPITOLO 3: USENET I.....	46
3.1 L'ABBEVERATOIO GLOBALE	46
3.2 NAVIGARE PER USENET CON NN	47
3.3 I COMANDI DI NN	50
3.4 USARE RN.....	52
3.5 I COMANDI DI RN.....	54
3.6 I NEWSGROUP ESSENZIALI.....	56
3.7 FAR SENTIRE LA PROPRIA VOCE.....	56
3.8 IL "POSTING" INCROCIATO (CROSS-POSTING).....	59
CAPITOLO 4: USENET II.....	60
4.1 FIAMMATE, CIARLE E "VOMITO"	60
4.2 FILE DI SOPPRESSIONE (KILLFILE), LA CURA PER CIO' CHE VI AFFLIGGE	61
4.3 FARE IL DOWNLOAD DEI MESSAGGI	63
4.4 ASCII, E RICEVEREMO TUTTI	64
4.5 ALCUNI TRUCCHI DI USENET.....	65
4.6 IL RAGAZZO COL TUMORE AL CERVELLO, L'IMPOSTA SUL MODEM E LA FCC	65
4.7 LE MEGAFIRME	66
4.8 IL PRIMO EMENDAMENTO HA VALORE SOLO LOCALE?	67
4.9 STORIA DI USENET	68
4.10 QUANDO QUALCOSA NON VA	68
4.11 PER SAPERNE DI PIU'	69
CAPITOLO 5: MAILING LIST E BITNET	70
5.1 INTERNET MAILING LIST	70
5.2 BITNET.....	71

CAPITOLO 6: TELNET	73
6.1 ESPLORARE LA RETE	73
6.2 CATALOGHI DI BIBLIOTECHE	75
6.3 ALCUNI SITI TELNET INTERESSANTI	78
6.4 BBS TELNET	85
6.5 COME OTTENERE INFORMAZIONI SU QUALCUNO	87
6.6 RICERCARE QUALCUNO SULLA RETE	87
6.7 QUANDO QUALCOSA NON VA	88
6.8 PER SAPERNE DI PIU'	89
CAPITOLO 7: FTP.....	90
7.1 TONNELLATE DI FILE.....	90
7.2 IL TUO AMICO ARCHIE	90
7.3 RICEVERE I FILE	91
7.4 LE STRANE LETTERE -- DECIFRIAMO GLI ULTIMI CARATTERI DEI FILE.....	94
7.5 LA CUPOLA DELLE TASTIERE.....	95
7.6 ALCUNI SITI FTP INTERESSANTI	96
7.7 NCFTP -- E ADESSO DIMMI TU.....	103
7.8 PROGETTO GUTENBERG -- LIBRI ELETTRONICI.....	103
7.9 QUANDO QUALCOSA NON VA	104
7.10 PER SAPERNE DI PIU'	104
CAPITOLO 8: GOPHER E WAIS.....	105
8.1 I GOPHER.....	105
8.2 SCAVANDO PIU' A FONDO.....	106
8.3 I COMANDI DI GOPHER	108
8.4 ALCUNI GOPHER INTERESSANTI	108
8.5 I WIDE-AREA INFORMATION SERVER	112
8.6 QUANDO QUALCOSA NON VA	114
8.7 PER SAPERNE DI PIU'	114
CAPITOLO 9: WORLD-WIDE WEB, LA RAGNATELA GLOBALE	116
9.1 INTRAPPOLATI NELLA RAGNATELA	116
9.2 BENISSIMO, ALLORA, SI VA!	116
9.3 CHIAMARE IL PROBLEMA CON IL SUO NOME.....	118
9.4 IMMAGINA UN PO' -- PRELEVARE IMMAGINI GRAFICHE	118
9.5 LYNX, TI PRESENTO GOPHER.....	119
9.6 TROVARE LE INFORMAZIONI SUL WEB	120
9.7 SLIP: E SE VOLESSI USARE IL MOUSE?	122
9.8 SAPERNE DI PIU' SU SLIP	122
9.9 HTML: FATELO DA SOLI	123
9.10 ALCUNI SERVER WWW INTERESSANTI.....	123
9.11 I COMANDI DI LYNX.....	126
9.12 QUANDO QUALCOSA NON VA	127
9.13 PER SAPERNE DI PIU'	127
CAPITOLO 10: E-MAIL AVANZATA.....	129
10.1 FILE VIA E-MAIL.....	129
10.2 RICEVERE FILE	130
10.3 INVIARE FILE A SITI NON APPARTENENTI A INTERNET	131
10.4 PRELEVARE FILE FTP VIA E-MAIL	132
10.5 CHE COSA ASPETTARSI DA USENET VIA E-MAIL.....	134
10.6 EHI, IO HO SOLO IL FAX!.....	135
10.7 L'ONNISCIENTE ORACLE.....	136
10.8 QUANDO QUALCOSA NON VA	137
10.9 PER SAPERNE DI PIU'	137
CAPITOLO 11: NOTIZIE DAL MONDO	138
11.1 CLARINET: ASSOCIATED PRESS, MISS MANNERS E DILBERT	138

11.2 ANCORA NOTIZIE SULLA RETE	138
11.3 IL MONDO OGGI, DALLA BIELORUSSIA AL BRASILE	138
11.4 PER SAPERNE DI PIU'	139
CAPITOLO 12: IRC, MUD ED ALTRE COSE PIU' DIVERTENTI DI QUANTO SEMBRI	140
12.1 TALK	140
12.2 INTERNET RELAY CHAT	140
12.3 I COMANDI DELL'IRC	142
12.4 L'IRC IN PERIODI DI CRISI.....	144
12.5 I MUD	144
12.6 GO, GO, GO (E ANCHE SCACCHI)!	147
12.7 L'ALTRA FACCIA DELLA MEDAGLIA	147
12.8 PER SAPERNE DI PIU'	148
CAPITOLO 13: INTERNET E L'ISTRUZIONE.....	149
13.1 INTERNET IN CLASSE.....	149
13.2 RISORSE SPECIFICHE PER INSEGNANTI E STUDENTI.....	149
13.3 USENET E BITNET IN CLASSE.....	151
CAPITOLO 14: AFFARI SU INTERNET	152
14.1 METTER SU BOTTEGA.....	152
14.2 VETRINE ONLINE	152
14.3 L'ASSEGNO E' STATO SPEDITO (PER POSTA ELETTRONICA)	153
14.4 IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO	154
14.5 PER SAPERNE DI PIU'	154
CAPITOLO 15: CONCLUSIONE -- LA FINE?.....	156
APPENDICE A: LINGO - IL LINGUAGGIO DELLA RETE	158
APPENDICE B: INFORMAZIONI SULLA ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION	165
APPENDICE C: INFORMAZIONI SU LIBER LIBER	172
AGGIORNAMENTO N. 1, MARZO 1994	174
A1.1. BENVENUTO!	174
A1.2. LYNX -- WORLD-WIDE WEB PER TUTTI	174
A1.2.1 PRELEVARE LE IMMAGINI	176
A1.2.2 GLI INDIRIZZI.....	176
A1.2.3 ALCUNI SERVER WWW INTERESSANTI.....	177
A1.2.4 I COMANDI DI LYNX.....	178
A1.2.5 QUANDO QUALCOSA NON VA	179
A1.2.6 PER SAPERNE DI PIU'	179
A1.3. I SERVIZI DEL MESE.....	179
AGGIORNAMENTO N. 2, APRILE 1994	181
A2.1. SOLO IL FAX, SIGNORA.....	181
A2.1.1 TPC - THE PHONE COMPANY.....	181
A2.1.2 IL SERVIZIO "CHICKEN" IN ONTARIO	182
A2.1.3 FAXINET - IL FAX COMMERCIALE	182
A2.1.4 QUANDO QUALCOSA NON VA	182
A2.1.5 PER SAPERNE DI PIU'	183
A2.2. SCARICARE GLI ARTICOLI USENET	183
A2.2.1 DIRECTORY.....	183
A2.2.2. SALVARE GLI ARTICOLI.....	183
A2.2.3 RICEVERE GLI ARTICOLI.....	184
A2.2.4 ASCII, E RICEVEREMO TUTTI	184
A2.2.5 QUANDO QUALCOSA NON VA	185
A2.3. ARCHIE E VERONICA INCONTRANO WEB.....	185
A2.3.1 FARE RICERCHE PASSANDO PER LA SVIZZERA	185

A2.3.2 FARE RICERCHE PASSANDO PER IL TEXAS	186
A2.4. I SERVIZI DEL MESE.....	186
A2.4.1 GOPHER	186
A2.4.2 FTP	186
A2.4.3 WORLD WIDE WEB	187
A2.4.4 MAILING LIST	187
A2.5. SITI AD ACCESSO PUBBLICO	188
A2.6. LA "GUIDA A INTERNET" VA IN STAMPA!	188
AGGIORNAMENTO N. 3, GIUGNO 1994.....	189
A3.1. LA PRIVACY SU INTERNET	189
A3.1.1 LE BUSTE IN LINEA.....	189
A3.1.2 LE CHIAVI PER LA PROTEZIONE.....	190
A3.1.3 SIGILLARE LA BUSTA CON PGP	190
A3.1.4 LA FIDUCIA E LE FIRME DIGITALI.....	192
A3.1.5 DUE PAROLE SULLE CARTE DI CREDITO	192
A3.1.6 IL GOVERNO SI INTROMETTE.....	193
A3.1.7 L'ANONIMATO SULLA RETE.....	193
A3.1.8 AVVERTENZE SULL'ANONIMATO	194
A3.1.9 PER SAPERNE DI PIU'	195
A3.2. TRASFERIMENTI DI FILE, PARTE II.....	195
A3.2.1 DALLA MAILBOX A TE.....	195
A3.2.2 AFFONDARE I DENTI NEI FILE GOPHER.....	196
A3.2.3 CARICARE I FILE.....	196
A3.2.4 PARLARE IN MIME	197
A3.3. NON TI HO GIA' VISTO PRIMA? MESSAGGI INGOMBRANTI INFESTANO USENET.....	197
A3.4. UN PROBLEMA DI INDIRIZZI	198
A3.5. LEGGENDE URBANE IN LINEA: UN'ALTRA	199
A3.6. SCAMBIARSI FAX DIVENTA PIU' FACILE.....	199
A3.7. SITI AD ACCESSO PUBBLICO	199
A3.7.1 PER SAPERNE DI PIU'	200
A3.8. I SERVIZI DEL MESE.....	200
A3.8.1 NOTIZIE DAL MONDO	200
A3.8.2 MAILING LIST	201
A3.8.3 WORLD WIDE WEB	201
A3.8.4 GOPHER	202
A3.8.5 TELNET	202
A3.8.6 FTP	202
AGGIORNAMENTO N. 4, LUGLIO 1994	203
A4.1. GIRARE L'AMERICA CON LA TUA CHEVROLET VIRTUALE.....	203
A4.1.2 PER SAPERNE DI PIU'	210
A4.2. SITI INTERNET AD ACCESSO PUBBLICO.....	211
AGGIORNAMENTO N. 5, AGOSTO 1994	212
A5.1. TROVARE PERSONE, LUOGHI E COSE SU INTERNET	212
A5.1.1 PERSONE.....	212
A5.1.2 LUOGHI.....	213
A5.1.3 COSE	213
A5.1.4 PER SAPERNE DI PIU'	214
A5.2. LA CHEVROLET VIRTUALE FA UN ALTRO PAIO DI FERMATE.....	214
A5.2.1 CALIFORNIA	214
A5.2.2 MICHIGAN.....	214
A5.2.3 SUD DAKOTA.....	214
A5.3. I SERVIZI DEL MESE.....	214
A5.3.1 TUTELA DEL CONSUMATORE.....	215
A5.3.2 CRIMINALITA'	215
A5.3.3 DIDATTICA.....	215
A5.3.4 GIOCHI	215
A5.3.5 ISTITUZIONI GOVERNATIVE	215

A5.3.6 NATURA	215
A5.3.7 NOTIZIE	216
A5.3.8 TELEVISIONE.....	216
A5.4. SITI AD ACCESSO PUBBLICO	216
AGGIORNAMENTO N. 6, SETTEMBRE 1994.....	217
A6.1. DARE LO SLIP A INTERNET	217
A6.1.1 GUARDA MAMMA, SONO IN MULTITASKING	217
A6.1.2. COLLEGARSI IN RETE	218
A6.1.3 I DETTAGLI TECNICI (NON E' SEMPLICISSIMO).....	219
A6.1.4 METTERE TUTTO INSIEME.....	220
A6.1.5 TIA: UN AIUTO PER CHI NON HA LO SLIP	221
A6.1.6 QUANDO QUALCOSA NON VA	222
A6.1.7 PER SAPERNE DI PIU'	222
A6.2. ALLA RICERCA DI INFORMAZIONI NELLA "MINIERA" USENET	223
A6.2.1 STANFORD SCAVA NELLA MINIERA.....	223
A6.2.2 PER SAPERNE DI PIU'	224
A6.3. HAI FAME? RISTORANTI VIRTUALI	224
A6.4. SITI AD ACCESSO PUBBLICO	225
A6.4.1 ITALIA	225
A6.4.2 CALIFORNIA	225
A6.4.3 CONNECTICUT	225
A6.4.4 FLORIDA.....	225
A6.4.5 NEVADA.....	226
A6.4.6 NEW JERSEY.....	226
A6.4.7 NEW YORK.....	226
A6.4.8 UTAH.....	226
A6.4.9 VIRGINIA	226
A6.4.10 PER SAPERNE DI PIU'	226
A6.5. I SERVIZI DEL MESE.....	227
A6.5.1 AGRICOLTURA	227
A6.5.2 CHERNOBYL	227
A6.5.3 GOVERNO/LEGGE.....	227
A6.5.4 IRLANDA.....	227
A6.5.5 SMILEY.....	227
A6.5.6 VIAGGI.....	227
A6.5.7 DONNE NELL'INFORMATICA	228
A6.6. GRAZIE!	228
AGGIORNAMENTO N. 7, OTTOBRE 1994.....	229
A7.1. BENI E POSSEDIMENTI: AMMINISTRARE DENARO E CARRIERA ATTRAVERSO INTERNET.....	229
A7.1.1 DENARO.....	229
A7.1.2 LAVORO	230
A7.1.3 PER SAPERNE DI PIU'	231
A7.1.4 QUANDO QUALCOSA NON VA	231
A7.2. ATTENZIONE A TIA	232
A7.3. HOTWIRED DEBUTTA	232
A7.4. I SERVIZI DEL MESE.....	233
A7.4.1 PREFISSI TELEFONICI	233
A7.4.2 DISNEY.....	233
A7.4.3 EDUCAZIONE	233
A7.4.4 GOVERNO.....	233
A7.4.5 COREA	233
A7.4.6 OKLAHOMA.....	233
A7.4.7 SESSO.....	233
A7.4.8 TELEVISIONE.....	234
A7.5. SITI AD ACCESSO PUBBLICO	234
AGGIORNAMENTO N.8, DICEMBRE 1994	235
A8.1. IL GIRO DEL MONDO IN 80 MINUTI	235

A8.1.1	IL VIAGGIO.....	235
A8.1.2	PER SAPERNE DI PIU'	238
A8.2.	CYBERNATALE.....	238
A8.2.1	LA BATTAGLIA DEI BABBO NATALE	238
A8.2.2	COME TRATTARE LA DEPRESSIONE DA VACANZE.....	240
A8.3.	I SERVIZI DEL MESE.....	240
A8.3.1	COMMERCIO	240
A8.3.2	GEOLOGIA	240
A8.3.3	RIVISTE.....	240
A8.3.4	VINO.....	241
A8.4.	FORNITORI AD ACCESSO PUBBLICO	241
A8.4.1	ALBERTA.....	241
A8.4.2	MANITOBA.....	241
AGGIORNAMENTO N. 9, FEBBRAIO 1995.....		242
A9.1.	ANDIAMO A FAR COMPERE.....	242
A9.1.1	IL NEGOZIO E' APERTO	242
A9.1.2	L'ASSEGNO E' STATO SPEDITO (PER POSTA ELETTRONICA).....	242
A9.1.3	IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO	243
A9.1.4	PER SAPERNE DI PIU'	244
A9.2.	SITI AD ACCESSO PUBBLICO	245
A9.2.1	CALIFORNIA	245
A9.2.2	NEWFOUNDLAND.....	245
A9.2.3	QUEBEC.....	245
A9.2.4	TEXAS.....	245
A9.3.	I SERVIZI DEL MESE.....	245
A9.3.1	CENSURA.....	245
A9.3.2	GEOLOGIA	245
A9.3.3	GOVERNO.....	246
A9.3.4	VITA EBRAICA.....	246
A9.3.5	INTERNET.....	246
A9.3.6	NUMERI VERDI.....	246
A9.4.	FARE RICERCHE SULLA GUIDA A INTERNET DELLA EFF.....	246
AGGIORNAMENTO N.10, MARZO 1995		247
A10.1.	A PESCA SU USENET - MANUALE PER NON ABBOCCARE.....	247
A10.1.1	COME SI ABBOCCA.....	247
A10.1.2	ATTENTI AL VERME.....	248
A10.1.3	PER SAPERNE DI PIU'	248
A10.2.	I GENITORI NE DICONO, DI COSE STRANE... ..	249
A10.3.	IDEE NOVELLE.....	249
A10.4.	I SERVIZI DEL MESE.....	250
A10.4.1	ARTE RUPESTRE	250
A10.4.2	DA VINCI.....	250
A10.4.3	INGLESE	250
A10.4.4	FINANZA.....	250
A10.4.5	GOLF.....	250
A10.4.6	TASSE.....	251
A10.5.	FORNITORI AD ACCESSO PUBBLICO	251
A10.6.	COME CONTATTARCI.....	251
INDICE		253