

# INTRODUKTION TILL ATT SKAPA HEMSIDA



# Innehållsförteckning

<b>HEMSIDA .....</b>	<b>4</b>
<b>VAD ÄR EN HEMSIDA .....</b>	<b>4</b>
<b>VAD BEHÖVER MAN? .....</b>	<b>4</b>
<b>TÄNK EFTER FÖRE .....</b>	<b>5</b>
VAD VILL DU SÄGA MED DINA SIDOR .....	5
VAD VILL DU PRESENTERA .....	5
VILKA VÄNDER DU DIG TILL .....	5
HUR VILL DU PRESENTERA DIN INFORMATION .....	5
<b>WEBBPresentationENS UPPBYGGNAD .....</b>	<b>5</b>
HIERARKISKA STRUKTUR .....	6
ASSOCIATIVA STRUKTUR .....	6
<b>MAPPSTRUKTUR .....</b>	<b>7</b>
FILNAMN .....	7
Indexfilen .....	8
<b>LAYOUT .....</b>	<b>8</b>
STORLEK .....	9
TEXTER .....	9
BILDER .....	10
JPG/JPEG .....	10
GIF .....	10
GIF-animering .....	10
FÖRHANDSGRANSKA .....	11
UPPDATERA .....	11
<b>TERMER .....</b>	<b>12</b>
BANDBREDD .....	12
BOKMÄRKE .....	12
CGI .....	12
E-POST ELLER ELEKTRONISK POST .....	12
GIF ELLER .GIF .....	12
GIGABYTE .....	12
GRATISPROGRAM .....	12
GUIDE .....	13
HEMSIDA .....	13
HTML .....	13
HTTP .....	13
HYPERLÄNK .....	13
HYPERTEXT .....	13
HÄMTA .....	13
INTERNET .....	13
INTRANÄT .....	13
IP-ADRESS .....	13
ISDN .....	14
INTERNET-LEVERANTÖR .....	14
JAVA™ .....	14
.JPG ELLER JPEG .....	14
LÄNK .....	14
MEGABYTE .....	14
MODEM .....	14
NEWBIE .....	14
NÄTET .....	14

NÄTETIKETT .....	15
ONLINE .....	15
PLATTFORM .....	15
PLUGIN.....	15
PROTOKOLL.....	15
SERVER.....	15
SHAREWARE .....	15
SIDA.....	15
SKICKA FILER.....	15
SKRIPT ELLER SKRIPTSPRÅK .....	15
SPAM .....	16
SURFA.....	16
SÖKMOTOR.....	16
SÖKPROGRAM.....	16
TCP/IP .....	16
URL .....	16
VERIFIERING.....	16
WEBBEN.....	16
WEBBINNEHÅLL .....	16
WEBBLÄSARE.....	16
WEBBPLATS.....	17
WORLD WIDE WEB ELLER WWW.....	17
WYSIWYG.....	17

# HEMSIDA

## Vad är en hemsida

En webbsida är egentligen inget annat än en ren textfil, fylld av text och diverse koder eller så kallade HTML-märken. Med hjälp av dessa märken talar man om för webbläsaren vilka beståndsdelar webbsidan ska bestå av och hur den ska byggas upp.

Kodningsspråket HTML (HyperText Markup Language) började användas 1990. Språket är baserat på ett generellt kodningsspråk som kallas Standard Generalized Markup Language, förkortat SGML. Tanken med HTML är att det ska vara ett okomplicerat, plattformsoberoende kodningsspråk, som sätter upp regler för bl.a. textutformning, bildplacering, infogning av multimediaobjekt och länkar till andra webbdokument.

HTML-koden talar om hur en sida är uppbyggd, t.ex. vad som är rubriker, vad som är brödtext, var tabellerna finns och hur stora de är, vad som är länkar osv, sen är det upp till webbläsaren att avgöra hur sidan ska presenteras. Olika webbläsare kan presentera samma sida på lite skilda sätt.

För den som är van vid dagens ordbehandlingsprogram, med dess layoutmöjligheter, kan detta tyckas lite märkligt. Men förklaringen är enkel, webben är tänkt att fungera i alla sammanhang. Det ska inte spela någon större roll vilket operativsystem, vilken bildskärm eller webbläsare man använder, informationen ska ändå kunna gå fram.

## Vad behöver man?

Det behövs egentligen inte särskilt många verktyg för att skapa en webbpresentation.

Texteditor	Detta finns som standard i alla datorer och används om man vill skriva sin webbpresentation med hjälp av html-kodning.
HTML-editor	Program för att skapa hemsidor utan att behöva skriva html-kodning. De mest använda HTML-editorerna är Dreamweaver, Frontpage och PageMill.
Bildredigering	För att skapa egna bilder till dina sidor behöver du ett bildredigeringsprogram. Ett bra program är Adobe Photoshop.
Scanner	Om du vill läsa in egna bilder till din hemsida behöver du en bildläsare. Därefter kan man redigera sina bilder med ett bildredigeringsprogram(se ovan).
Webbläsare	För att kunna testa dina sidor behöver du en webbläsare. De två vanligaste är Internet Explorer och Netscape Navigator. Det optimala är att installera båda webbläsarna eftersom de visar sidorna olika.
FTP-program	Detta behöver du för att skicka upp din färdiga webbpresentation till internetleverantörens webbserver

## **Tänk efter före**

För att presentera information om dig själv, ett företag eller vad det nu kan vara, krävs oftast mer än en Webbsida.

## **Vad vill du säga med dina sidor**

Klargör för dig själv, syftet med de sidor du funderar på att skapa. Då är chansen stor att det kan ge din sidor en klar linje och få din webbpresentation att bilda en genomtänkt helhet.

## **Vad vill du presentera**

Undvik att skriva om för många ämnen, försök att koncentrera dig på något eller några få ämnen. Kvalitet före kvantitet.

## **Vilka vänder du dig till**

Vuxna eller barn, informationssökare eller konsumenter, privatpersoner eller företag. Målgruppen påverkar naturligtvis både innehåll och form på din webbpresentation.

## **Hur vill du presentera din information**

Hur ska besökarna kunna vandra genom din presentation? Ska han/hon följa en utstakad stig eller ska det vara möjligt att flanera runt efter egna önskemål.

## **Webbpresentationens uppbyggnad**

Webbsidorna bygger på hyperlänkar som kopplar samman sidorna med varandra. Genom att klicka på en länk hoppar man snabbt till en annan sida.

Med hypertext kan man strukturera sin webbpresentation så att läsaren får frihet att välja vad han/hon vill se.

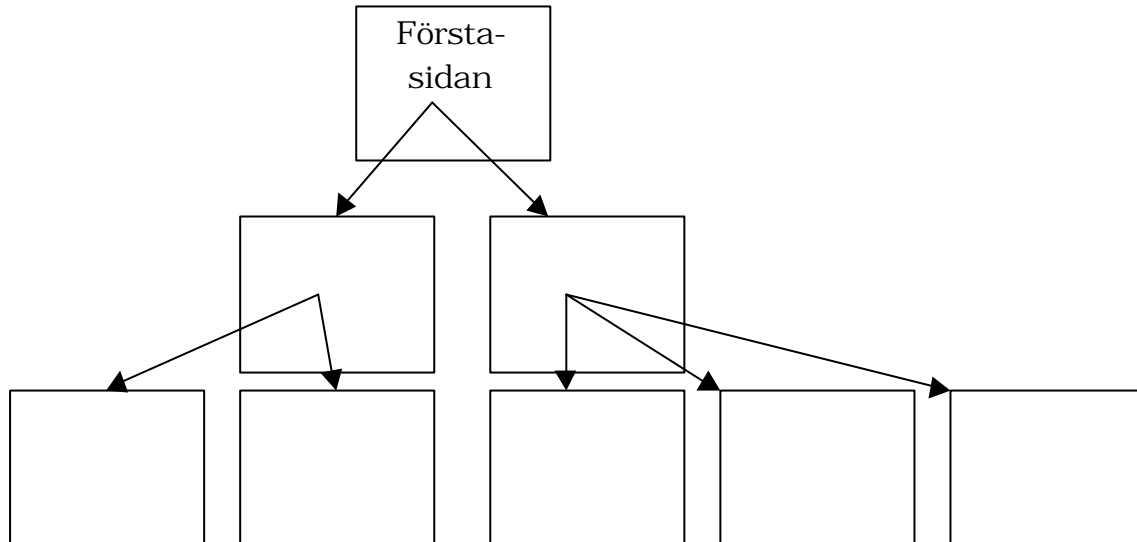
Det två viktigaste sätten är:

Hierarkisk struktur

Associativ struktur

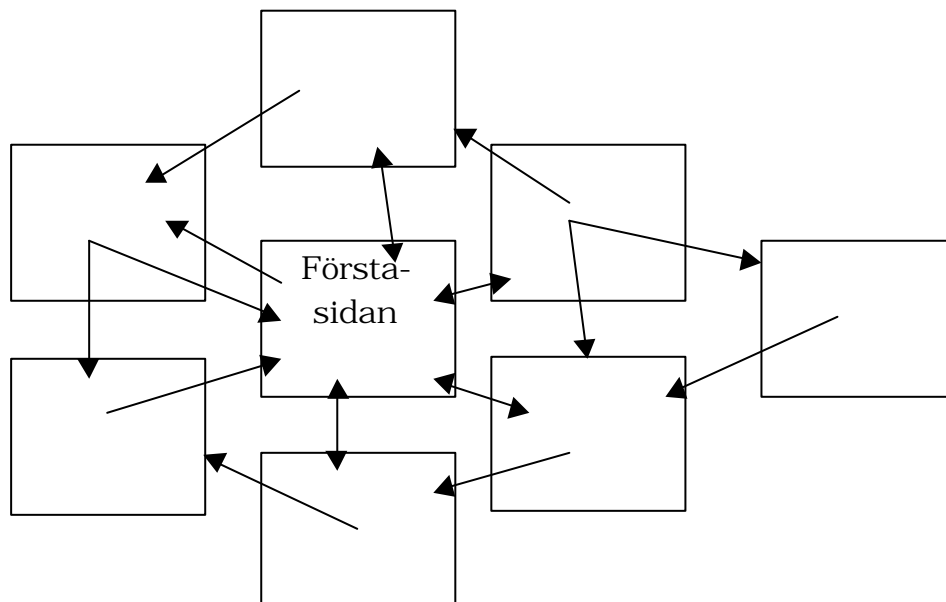
## Hierarkiska struktur

Den hierarkiska strukturen är uppbyggd som ett upp och nedvänt träd, där allt utgår från roten och därefter grenar ut sig. Med denna struktur leder man läsaren igenom sidorna och risken för att gå vilse är liten.



## Associativa struktur

Den associativa strukturen ger större frihet för läsaren att välja var han/hon vill gå. Länkarna i en sådan struktur kan leda till vilket dokument som helst i strukturen. Risken för att gå vilse bland alla sidorna är betydligt större.



Båda strukturerna har sina för- och nackdelar. Det kan därför vara klokt att försöka använda en blandning av båda modellerna.

När du samlat på dig allt material är det dags att fundera på vilken struktur din presentation ska ha, papper och penna de bästa hjälpmedlen. Med en enkel skiss visualiserar du dina tankar och gör det enklare när du sedan skrider till verket och börjar bygga upp din presentation.

När du ritat upp din struktur, skapar du ett s.k. storyboard (se bifogat blad). Man ritar upp alla sidor på var sitt separat blad och skriver vad de skall innehålla för text och bilder, skriv också in vilket filnamn de skall ha. Rita sedan in de länkar som skall finnas på varje sida och till vilket sida de ska vara länkade.

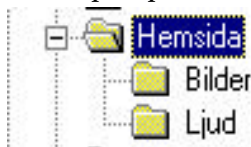
Med en skiss på papper kommer ditt webbmakande att gå mycket snabbare och smidigare. Risken är annars stor att du blir sittande och testat detaljer, ändrar och justerar i oändlighet.

## Mapstruktur

Om man inte har tillgång till en egen webbserver, bygger man upp webbplatsen i sin egen dator och för sedan över filerna till en webbserver där man lånar eller hyr ett visst utrymme. Precis som webbpresentationen kräver även uppbyggnaden av webbplatsen en viss struktur.

Om alla filer placeras på ett enda ställe, blir det efter ett tag ganska svårt att hitta bland dem. Därför skapar man först och främst en rotkatalog, därefter skapar man olika underkataloger.

Exempel på en enkel katalogstruktur.



Under rotkatalogen sparar du alla html-dokument, alla bilder som finns på de olika html-sidorna sparar du i undermappen Bilder. Har du ljud på dina sidor ska du spara alla ljudfiler i mappen Ljud.

När du sedan laddar upp din sida till servern är det viktigt att du bibehåller den struktur du sparat dina html-dokument i, annars kommer vissa bitar att försvinna från dina sidor.

## Filnamn

Webbsidor har vanligtvis filnamnstillägget htm eller html.

När man spara sina sidor ska man tänka på några saker.

- Alltid använda gemener (små bokstäver).
- Använda max 8 tecken i filnamnet.
- Endast använda 0-9 och a-z i filnamnet, vill du avskilja två ord använd understreck ( \_ ).

## Indexfilen

Alla webbplatser måste ha en startsida eller hemsida. I teknisk jargong brukar den kallas för Indexfil. Dess filnamn brukar vara index.htm eller default.htm. Med andra ord måste den första sidan som du skapar heta just index.htm eller default.htm eftersom det är härifrån besökaren tar sig vidare till de andra sidorna i din presentation.

## Layout

Försök att se sidorna som bilder. Tänk på att surfaren först tittar på din sida innan han/hon börjar läsa den.

En snygg layout gör surfaren nyfiken. En trist sida kan trots ett intressant innehåll förbli oläst om layouten är tråkig. Försök att skapa sidor som har en enhetlig layout. Det är t.ex. inte bra om länkar finns på olika platser på olika sidor. Man skall enkelt kunna "lära" sig att använda dina sidor.

Det vanligaste är att den sida som laddas först skiljer sig en aning från de övriga men helheten är den samma. Se första sidan som ett omslag och ett index. Det är lättare för en besökare att använda dina sidor om han/hon känner igen sig.

Försök att tänka på vilket format sidorna har. Som surfare vill man inte scrolla för mycket, försök därför att minimera scrollandet. Horisontellt scrollande får **inte** förekomma.

Undvik även följande:

- Länkar på olika platser på olika sidor. Håll layouten enhetlig.
- Länkar som inte fungerar. Extra minuspoäng om du har flera länkar på samma sida som inte fungerar.
- Sidor som kräver en viss webbläsare. Du kan aldrig bestämma vilken programvara en surfare skall använda. Se till att dina sidor fungerar i alla webbläsare. Se också till att sidorna inte kräver massa insticks program.
- Sidor utan information om hur man kan kontakta sajts skapare eller företaget sajten presenterar. E-post är bra om det finns, annars en vanlig adress och ett telefonnummer. Är det en företagssajt är kontakt-information ett måste.
- Frames. Kan vara väldigt smidigt om det fungerar. Tyvärr har frames en tendens att krångla till det, både för den som skapar sajten och för den som surfar på den.
- Sidor som öppnar nya webbläsarfönster. Har man kommit till en sida vill man titta och läsa på den inte stänga ned massa webbläsarfönster. Skippa också massa små fönster med tips och annonser. Det kvittar hur många fönster som öppnas surfaren kan ändå bara läsa ett i taget.
- Bild eller text som berättar att sidan är under konstruktion. Konstruera sidan färdigt på dator. Se till att alla bilder och länkar fungerar. När allt är klart och kontrollerat lägger du ut den.



## Storlek

Man räknar en sidas storlek i kb. En sida består inte bara av HTML-filen utan även de bilder som visas på sidan

En kb motsvarar ungefär 1000 tecken. Professionella webdesignrar försöker att skapa sidor som är mellan 30 och 50kb. Detta är ingen absolut gräns men ju mindre sidan blir desto snabbare visas den på skärmen. Som surfare vill man inte sitta och vänta på att en sida skall laddas, information skall komma fram snabbt på skärmen.

Text tar inte så stor plats, det är bilderna som är bovarna i dramat. Hur man förminskar sina bilder kan ni läsa om på sidorna som handlar om bilder.

## Texter

Tänk på att det är jobbigt att läsa på skärm. Ett enkelt tips är att skapa korta rader, det gör texten mer lättläst.

Försök att hålla dig till ett fåtal typsnitt. För många typsnitt ger ett rörigt intryck. Kantiga och lite stela typsnitt (linjärer) upplevs ofta som mer lättlästa på skärm än t.ex. Times New Roman. Detta beror på att Times New Roman har seriffer (små fötter på alla bokstäver).

Denna mening är skriven i typsnittet Arial storlek 3.

Denna mening är skriven i typsnittet Times New Roman storlek 3.

Denna mening är skriven i typsnittet Courier storlek 3.

Tänk också på att alla datorer inte har alla typsnitt. Använd därför de typsnitt som finns att välja som standard i det HTML-program som du använder dig av. Skapar du en sida med ett ovanligt typsnitt är surfarens dator tvungen att ersätta det med annat typsnitt. Utseendet på sidan kan då bli helt annorlunda.

Skapa en sida med lagom mycket information. En hel bok är inte lämpligt att skapa på en webbsida. Använd **inte** understruken text. Surfaren kan tro att det är en hyperlänk. Har du en stor textfil som du vill att folk skall läsa kan du länka till filen eller skapa en pdf-fil av texten. Då ger du de, som är intresserade, möjlighet att ladda ned och skriva ut filen.

## **Bilder**

Man vill ju ha bilder på sin hemsida för att det inte ska bli för tråkigt. Tänk då på att inte lägga in bilder som är för stora i kb räknat. Ett bra mått på en bildstorlek är ca 15-20 kb

### **JPG/JPEG**

När du har ett foto på din sida skall man använda filformatet JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group).

JPG komprimerar bilden så att filen blir mindre i Kb. Ju mer man komprimerar desto sämre blir kvalitén och desto mindre blir filen. När du komprimerar får du alltså försöka hitta brytpunkten mellan kvalitet och storlek. För att få den kvalitet eller storlek man vill ha på bilden finns bara ett recept: Prova dig fram och spara bilden flera gånger med olika kompressionsgrad.

Vill man visa en stor bild på sin hemsida kan du skapa en Thumbnail. En Thumbnail är en liten bild som har en länk till en sida med en större version av samma bild. Surfaren klickar då på en thumbnail om han/hon vill se den stora bilden. På detta sätt tvingar du inte surfaren att se den stora bilden.

### **GIF**

Har man en illustration eller en bild som innehåller få färger (illustration eller logga t.ex.) använder man filformatet GIF (Graphics Interchange Format).

En GIF bild kan max innehålla 256 färger. För att förminska en GIF minskar man antalet färger den innehåller. För att göra detta måste man ha ett specialprogram t.ex. Adobe Photoshop.

### **GIF-animering**

En GIF-animering är en bild som består av flera bilder. Dock visas bara en av dessa bilder i taget. Effekten blir ungefär densamma som när man ritat något på hörnan i ett block och sedan snabbt bläddrar i blocket. Tänk på att för mycket blinkande kan upplevas störande och sakta ner datorn.

GIF-animeringar skapar du i ett externt program. Det finns en hel uppsjö av sådana att hämta hem gratis från Internet.

## Förhandsgranska

Tänk på att dina sidor skall tittas på och läsas i en webbläsare. Glöm därför aldrig att förhandsgranska dina sidor i en webbläsare. En sida kan uppträda annorlunda i olika webbläsare och i olika system.

Har du tänkt att publicera dina sidor på nätet **måste** du förhandsgranska dem. Granska dem både i Netscape Navigator (ver 3 och 4) och Microsoft Internet Explorer (ver 3 och 4).

Vill man vara ännu mer noggrann kan man granska dem i en Macintosh för att se hur sidorna uppträder där. Typsnitt har en förmåga att uppträda annorlunda i Macintosh.

Har man använt HTML kommando som bara fungerar i ver 4 av Navigator och Explorer kan det vara bra att ange detta på presentationens första sida.

Glöm **absolut** inte att rätta eventuella stavfel på sidan.

## Uppdatera

Det vanligaste misstaget är att man inte uppdaterar hemsidorna. Uppdaterar du inte, tröttnar besökarna och surfar hellre till en mer aktuell webbplats. Håll därför sidan uppdaterad, oavsett innehåll. En sida som aldrig uppdateras får inte besökare som ofta återvänder dit

Gör små förändringar då och då även om de inte har så stor betydelse. Byt en bild, skriv om en mening ändra färg på något för att ge sidan ett nytt utseende. Kontrollera att alla länkar är aktiva. Har man en bra länksamling kan din sida bli en startsida för många med samma intresse.

## Termer

### bandbredd

Mängden data som kan sändas via en anslutning innan kanalen blir full, oftast mätt i bit/s. Ett snabbt modem klarar att överföra 30 kbit/s.

baud

(Uttalas båd med långt å.) En hastighet för överföring av data. Hastigheten mäts i antal signalförändringar per sekund. Många tror att baud är samma sak som bit/s, men detta stämmer inte.

### bokmärke

En genväg till en plats i ett nätverk som en användare sparar. Användaren länkas direkt till den önskade platsen, utan att krångla med de faktiska sökvägarna. En samling bokmärken kallas en bokmärkeslista.

### CGI

Förkortning för *common gateway interface*, en programvara som underlättar kommunikation mellan en webbserver och ett program utanför servern.

Program som kan bearbeta interaktiva formulär och program som söker i databaser efter information som efterfrågas av en användare är exempel på CGI:er.

### e-post eller elektronisk post

Ett medel för att skicka skrivna meddelanden från en dator till en annan via ett nätverk. Två av de mest populära e-postprogrammen är Microsoft Exchange och Eudora.

fränkopplad

Inte ansluten till Internet.

FTP

Ett Internet-protokoll som låter användare överföra filer till och från andra datorer. FTP står för File Transfer Protocol, finns att ladda ner från Internet.

Ex. WS\_FTP på adress: <http://gbgm-umc.org/docs/wsftp-dl.html> eller <http://www.videotime.it/WB1f.html> .

### GIF eller .gif

(Uttalas giff.) förkortning för *graphics interchange format*, ett grafikformat som passar för användning i World Wide Web-dokument.

### gigabyte

(Uttalas giggabajt.) Ett mått på filstorlek som motsvarar ungefär en miljard byte.

### gratisprogram

Upphovsrättsskyddad programvara som kan fås kostnadsfritt från upphovsmannen och ofta också från olika platser på Internet. Denna typ av programvara skiljer sig från *shareware* (se ordlistan).

## **guide**

Datorbaserad hjälp som vägleder dig genom de steg som är nödvändiga för att utföra en specifik uppgift.

## **hemsida**

Den viktigaste sidan på webbplatsen. Hemsidor innehåller oftast länkar till andra ställen på webbplatsen och dessutom länkar till externa platser. På stora webbplatser kan det finnas flera hemsidor.

## **HTML**

Förkortning för *hypertext markup language*. HTML är det språk som används för att skapa länkar och som är nödvändigt för att visa dokument på webben.

## **HTTP**

Förkortning för *hypertext transfer protocol*, ett protokoll som fungerar som bas för World Wide Webtekniken. HTTP är den uppsättning regler som styr programvaran som transporterar HTML-dokument på Internet.

## **hyperlänk**

En referens eller en länk i form av en specialkodad text eller en bild från en plats i ett HTML-dokument till en annan plats i samma dokument. Länken kan också gå till ett annat dokument någonstans på World Wide Web eller till en speciell plats i ett annat dokument. Om du klickar på en hyperlänk hoppar du till den plats som länken refererar till.

## **hypertext**

Elektronisk text i ett format som via *länkar* ger snabb tillgång till annan hypertext i samma dokument eller i ett annat dokument.

## **hämta**

Att hämta och överföra en fil från en fjärrdator till en lokal dator och sedan spara filen på den lokala datorn, oftast via ett modem eller ett nätverk.

## **Internet**

Internet är det fysiska nätverk som webben består av och som gör global e-post möjlig. Internet är ett världsomfattande nätverk som är uppbyggt av ett mycket stort antal mindre nätverk.

## **intranät**

Ett privat nätverk i en organisation som använder Internet-protokoll för att överföra innehåll. Nätverket är oftast skyddat från Internet av brandväggar.

## **IP-adress**

IP betyder *Internet protocol* och IP-adressen är en adress till en dator som är kopplad till Internet. Adressen består ofta av siffror och punkter, som i *128.121.4.5*.

## **ISDN**

förkortning för *integrated services digital network*. Ett nätverk som fungerar som en digital kopplingsfunktion för telefoner och andra kommunikationsenheter. En ISDN-koppling kan ge snabbare åtkomst (upp till 128 000 bit/s) till Internet.

## **Internet-leverantör**

Ger användare i hemmet och användare i organisationer tillgång till Internet via Internet-leverantörernas servrar.

## **Java™**

Ett objektorienterat programspråk som är utvecklat av Sun Microsystems och som används för att skapa appletar, eller program, som kan ingå i webbdokument. En applet kan finnas på en HTML-sida på samma sätt som en bild kan finnas där. När du använder en webbläsare med Java-funktion överförs appletkoden till ditt system och körs av webbläsaren.

## **.JPG eller JPEG**

(Uttalas ji-pegg.) förkortning för *joint photographic experts group*, ett grafiskt filformat som kan användas i webbdokument.

## **länk**

Kortform för hyperlänk. En länk är text som du kan klicka på i ett webbdokument och den markeras oftast med en annan färg än den omgivande texten. Du kan klicka på länkar för att öppna ett objekt i en databas, i ett annat dokument, på en HTML-sida eller i ett lokalt intranät.

## **megabyte**

Ett mått på filstorlek som motsvarar en miljon byte.

## **modem**

Initialförkortning för *modulator/demodulator*. En maskinvaruenhet som kopplar samman en dator med andra datorer eller Internet via en vanlig telefonlinje eller en *ISDN*-linje. Ett modem kan vara *internt* (inbyggt i en dator) eller *externt*. Ett externt modem är en liten låda med sladdar som kopplar samman datorn med en telefon. Modem delas in efter den hastighet de kan skicka data med och denna mäts i *bit/s*. Dagens standardmodem är på 28 800 eller 33 600 bit/s, men nya modem på 56 000 bit/s finns nu att köpa.

## **newbie**

Nedlåtande term för en oerfaren användare eller någon som är ovan vid Internet.

## **nätet**

Används ofta som en förkortning för Internet.

## **nätetikett**

Oskrivna regler för hur man uppför sig på Internet.

## **online**

Ansluten till Internet.

## **plattform**

Maskin- och systemprogramvaran som är basen för ett datorsystem.

## **plugin**

En programvarukomponent eller modul som utökar ett programs kapacitet, oftast för att göra det möjligt att läsa eller visa filer av en speciell typ. För webbläsare gör ett plugin-program att det går att spela upp ljudklipp, videoklipp och animationer.

## **protokoll**

Ett system av standardregler för kommunikation i ett nätverk, t ex Internet. Datorer och nätverk samverkar enligt protokoll som bestämmer hur överföringen ska gå till.

## **server**

En kraftfull dator, eller dess programvara, som fungerar som administrationscentrum för filer och nätverk. Datorerna ansluter till en server och innehåller *klientprogram* (se ordlistan). Webbläsaren Microsoft Internet Explorer är ett exempel på klientprogramvara.

## **shareware**

Programvara som kan provas gratis. Författaren eller utvecklaren vill dock ha betalt om du bestämmer dig för att behålla programvaran. Shareware utvecklas regelbundet av små bolag eller individuella programmerare som försöker lösa ett specifikt datorproblem eller utveckla ett nytt program. När du skickar pengarna får du i vissa fall dokumentation som skickas med till programvaran.

## **sida**

Innehåller information och länkar till andra platser på World Wide Web. Sidan utgörs av en HTML-fil och kan nås via en URL.

## **skicka filer**

När du överför en fil från en lokal dator till en fjärrdator via ett modem eller ett nätverk.

## **skript eller skriptspråk**

En programmeringsgenväg som ger vanliga användare möjlighet att skapa ett mer avancerat webbinnehåll och som gör det lättare för programmerare att skapa enkla program.

## **SPAM**

Elektroniska skräpmeddelanden som oftast är av kommersiell typ och som vanligtvis skickas till många ointresserade mottagare.

## **surfa**

Att utforska Internet. Syftar snarare på att utforska utan mål än på att söka efter någonting specifikt.

## **sökmotor**

Ett specialiserat program som har sökfunktioner för en onlinedatabas.

## **sökprogram**

En programvara eller en tjänst som används för att hitta filer i ett intranät eller på webben. Oftast använder man dem via en webbläsare som Microsoft Internet Explorer. Några av de vanligaste sökprogrammen är Excite, Yahoo!, WebCrawler, Infoseek och Lycos, men det kommer hela tiden fler sökprogram.

## **TCP/IP**

Förkortning för *Transmission Control Protocol* och *Internet Protocol*, de två protokollen som styr det sätt på vilket datorerna och nätverken hanterar informationsflödet på Internet.

## **URL**

Förkortning för *uniform resource locator*. Den adress som anger den elektroniska platsen för en Internet-resurs (fil). En URL består ofta av fyra delar: protokoll, server (eller domän), sökväg och filnamn. I vissa fall finns det dock varken sökväg eller filnamn.

## **verifiering**

En elektronisk signatur som garanterar att en elektronisk överföring kommer från dess angivna källa.

## **webben**

förkortning för World Wide Web.

## **webbinnehåll**

Text, bilder, ljud, data och annan information som presenteras på en webbplats.

## **webbläsare**

Ett klientprogram som används för att leta reda på fler filer i ett nätverk och för att ändra och visa dem i ett lättläst format. Dagens standardwebbläsare kan dessutom utnyttja tillbehörsprogram för att spela upp ljud- och videofiler. Microsoft® Internet Explorer är ett exempel på en webbläsare som används av många.



## **webbplats**

En grupp webbsidor som finns på samma server och som är sammanlänkade av hyperlänkar.

## **World Wide Web eller WWW**

En samling multimediadokument som kopplas samman av hyperlänkar. På WWW kan du enkelt navigera mellan olika dokument med hjälp av ett tydligt gränssnitt.

## **WYSIWYG**

Detta betyder "What You See Is What You Get".