

УДК 004  
ББК 32.97  
О-80

О-80 От ARPANET до INTERNET. — СПб.: Страта,  
2019. — 156 с. — (серия «Просто»)

ISBN 978-5-907127-34-0

В определенном смысле мир Интернета — просто набор нулей и единиц с операциями, которые они выполняют. Но эти простые математические символы глубоко проникли в наше сознание, меняя реальность вокруг и нас вместе с ней.

Начав свой путь с сетей связи, Интернет превратился в огромную информационную площадку, задающую вектор развития современной цифровой культуры.

В книге освещены вопросы развития Всемирной паутины и Интернета и их влияния на социум. Прослежена эволюция от первой компьютерной сети на основе пакетной коммутации, где все данные, передаваемые между машинами, разбивались на небольшие блоки, до мира онлайн-игр и виртуальной реальности.

Количество пользователей Интернета непрерывно растет, неуклонно меняет многое из того, что означает быть членом современного общества. Это мощная сила, которую нельзя игнорировать, вот почему необходимо знать ее историю и потенциал развития.

Все права защищены. Никакая часть настоящей книги не может быть воспроизведена или передана в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, а также размещение в Интернете, если на то нет письменного разрешения владельцев.

*All rights reserved. No parts of this publication can be reproduced, sold or transmitted by any means without permission of the publisher.*

УДК 004  
ББК 32.97

ISBN 978-5-907127-34-0

© Яковлева Т., 2019  
© ООО «Страта», 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение . . . . .	3
Глава 1. Интернет. Истоки. . . . .	5
Глава 2. Всемирная паутина . . . . .	8
Глава 3. Предоставление доступа к сети Интернет . . . . .	11
Глава 4. Почта . . . . .	14
Глава 5. Персональный компьютер . . . . .	17
Глава 6. Серверы . . . . .	20
Глава 7. Браузеры . . . . .	23
Глава 8. Языки разметки . . . . .	25
Глава 9. Поиск . . . . .	28
Глава 10. Веб 2.0 . . . . .	31
Глава 11. Этикет в Сети . . . . .	34
Глава 12. Блогинг . . . . .	37
Глава 13. Агрегирование . . . . .	40
Глава 14. Чат . . . . .	43
Глава 15. Обмен файлами . . . . .	46
Глава 16. Потокковое мультимедиа . . . . .	50
Глава 17. Насыщенные интернет-приложения . . . . .	53
Глава 18. Беспроводная связь . . . . .	55
Глава 19. Смартфоны . . . . .	57
Глава 20. Вирусы . . . . .	60
Глава 21. Спам. . . . .	63
Глава 22. Конфиденциальность . . . . .	66
Глава 23. Скрытая сеть . . . . .	69
Глава 24. Хакерство . . . . .	72
Глава 25. Кибервойны. . . . .	75

Глава 26. Социальные сети . . . . .	78
Глава 27. Игровые консоли . . . . .	81
Глава 28. Гибридные приложения . . . . .	84
Глава 29. Электронная торговля . . . . .	87
Глава 30. Реклама в интернете . . . . .	90
Глава 31. Аналитика . . . . .	93
Глава 32. Оптическое распознавание символов. . . . .	96
Глава 33. Машинный перевод. . . . .	99
Глава 34. Геолокация . . . . .	102
Глава 35. Виртуальные товары . . . . .	105
Глава 36. Электронное правительство. . . . .	109
Глава 37. Краудсорсинг . . . . .	112
Глава 38. Бесплатное программное обеспечение. . . . .	116
Глава 39. Цифровое распространение . . . . .	119
Глава 40. Облачные хранилища . . . . .	122
Глава 41. Полезные вирусы . . . . .	125
Глава 42. Виртуальные миры . . . . .	128
Глава 43. Аватары . . . . .	132
Глава 44. Сетевой нейтралитет . . . . .	135
Глава 45. Семантическая сеть . . . . .	137
Глава 46. Дополненная реальность . . . . .	139
Глава 47. Конвергенция. . . . .	142
Глава 48. Интернет вещей . . . . .	145
Глава 49. Отвлекающий маневр . . . . .	148
Словарь. . . . .	151