

WORLD WIDE WEB

Rita López Araújo

Todos hemos oído hablar de Internet, de la red de redes, de la autopista de la información, del Web, de la telaraña... que conecta muchos miles de ordenadores, y que dicen que tiene ya más de 40 millones de visitantes, cifra que va aumentando a un ritmo increíble. Algunos hasta nos hemos conectado para ver qué y cómo es Internet. Y, para muchos, desde el principio surgen problemas, porque resulta que eso de conectarse no es tan fácil como nos prometieron: hay quien no sabe que tiene que utilizar un modem, y cuando lo descubre quizás no sabe cómo conectarlo; otros tienen problemas a la hora de instalarlo en su ordenador; y hay mucha gente que no sabe que es necesario tener una cuenta con un proveedor para conectarse a Internet (y es que eso casi nunca lo cuentan hasta que llega el momento...). Bueno, la verdad es que pasan tantas cosas que casi es mejor no acordarse de cómo al final se logró conectar por primera vez, ...y pareció ya casi como un milagro! Por eso, lo de la sencillez

es algo muy, pero que muy, relativo (lo que, por otra parte, es algo común a casi todas las cosas de nuestras vidas).

Después de conectarse a la red y brujulear un rato por ella, lo primero que se descubre es que



Figura 1.- Página de presentación de City.net, una guía por una ciberciudad.

es un “*espacio*” (llamado *ciberespacio*, es decir, el espacio de las máquinas) enorme, confuso, extraño y lleno de las cosas más variadas. Además, casi todo está en inglés, lo que resulta aún más complicado para casi todos los hispano parlantes, incluso para los que saben inglés (porque, quieras que no, una cosa es “saber” inglés y otra dominarlo, y más aún dentro del lenguaje técnico y de argot que se utiliza en informática). En realidad, al principio Internet da la sensación de que se trata de un mercadillo gigante: hay de todo, pero casi nada de lo que nos interesa... o, al menos, eso parece. Y es difícil aprender a buscar correctamente, para encontrar las cosas que nos interesan (Fig. 1).

Y eso que siempre hemos oído que Internet es para todos, porque no hay que aprender “nada”, y que el manejo de los programas de acceso es muy sencillo. Suponemos que muchas personas están deseando saber algo más de este mundo virtual, o ciber mundo, y que por una u otra causa no se han atrevido a empezar. Aunque hemos hecho una presentación de Internet un poco “negativa”, sólo ha sido para compensar esa publicidad superpositiva que siempre llega a nuestro cerebro, y para que los lectores estén sobre aviso de que no todo es tan fácil. Desde aquí vamos a tratar de echaros una mano, y a intentar ayudaros a comprender mejor Internet, para que os manejeis con más soltura dentro de este “*nuevo mundo*” (Fig. 2).

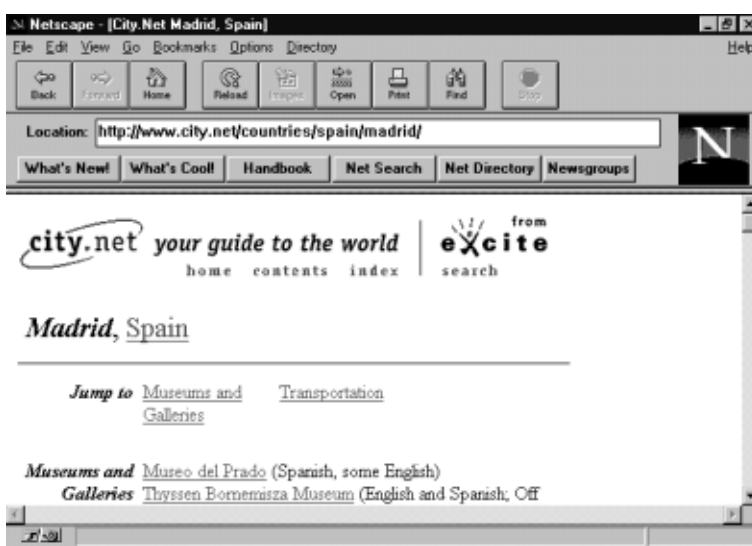


Figura 2.- Página sobre Madrid en City.net, desde la que se puede acceder a multitud de servicios culturales y de ocio.

BREVÍSIMA HISTORIA DEL WEB

No queremos aburriros con historias, pero vendrá bien saber algo sobre cómo nació *World Wide Web*. El proyecto partió del CERN (el Centro Europeo de Investigación Nuclear, un laboratorio suizo de física de partículas de alta energía), que lo propuso en 1979 y realizó el primer prototipo en 1990. Su intención era únicamente poder compartir la información entre los físicos asociados al Centro, que estaban repartidos por todo el mundo, lo que hacía que la comunicación entre ellos fuera muy difícil. La idea era que cualquiera de los físicos pudiera acceder por completo a la información puesta en la red, sin ningún tipo de restricción y de manera muy sencilla.

Para ello se necesitaba que la información se pudiera leer desde cualquier tipo de ordenador, en cualquier lugar del mundo, utilizando un único programa, que además fuera muy fácil de usar. Para que toda la información que ya estaba disponible en Internet no tuviera que remodelarse, este programa debería incluir todas las posibilidades ya existentes (Telnet, Gopher, etc.). Se diseñó un sistema de identificaciones y direcciones, llamado URL (Uniform Resource Locator, es decir Localizador Uniforme de Recursos), mediante el que se podía hacer referencia a cualquier documento de Internet. Además, el *Web* debía estar abierto a todo tipo de novedades y desarrollos futuros.

Posteriormente, se creó un lenguaje muy sencillo (HTML) para codificar los documentos, de modo que estuvieran al alcance de cualquier ordenador, y no sólo de los grandes ordenadores. Este lenguaje permite efectuar enlaces a cualquier otro documento con sólo pulsar un botón del ratón. También se pueden buscar referencias en índices de información, simplemente introduciendo una o dos palabras clave, de modo que el *Web* puede trasladarle directamente al documento que se busca.

¿QUÉ HABÍA ANTES DEL WEB?

Los ordenadores conectados a Internet proporcionan todo tipo de información imaginable. Se pueden encontrar desde juegos y programas gratuitos hasta enormes bibliotecas de información general y especializada, así como opiniones de personas relevantes.

Con el crecimiento de Internet se han ido desarrollando más herramientas para navegar y poder acceder a todos los recursos (que son cada vez más complejos y completos). El programa más sencillo es *Telnet*, que permite conectar nuestro ordenador a otro ordenador de la red y observar su contenido, pudiendo manejarlo como si se tuviera al lado. Para transferir archivos e información entre ordenadores se inventó un protocolo, *FTP* (File Transfer Protocol, es decir, Protocolo de Transferencia de Archivos), mediante el que se puede cargar la información (texto, imágenes, sonido, controladores, programas, etc.) desde cualquier ordenador hasta el nuestro. Poco después apareció *Gopher*, que organiza la información en menús para que sea más sencillo navegar por Internet sin perderse. También existe el correo electrónico (*e-mail*, en inglés y prácticamente asumido en el lenguaje informático castellano) mediante el que se puede enviar casi cualquier cosa a los demás usuarios

de Internet. Y, por último, podemos mencionar los grupos de noticias (*Newsgroups* en inglés), inicialmente tratados desde *Usenet*, que son foros de opinión sobre cualquier tema, a los que los usuarios se conectan para dar y solicitar opiniones sobre el tema que trate el grupo (Fig. 3).

¿QUÉ ES EL WEB?

Todas las herramientas anteriormente mencionadas son un conglomerado un poco complejo, en el que hay que utilizar el elemento adecuado para cada caso. Así que, tal como explicamos anteriormente, para intentar resolver esta situación se creó el *World Wide Web* (llamado *WWW*, *W3* o *Web* para acortar), que *no es una herramienta, sino una especie de red de información (no de ordenadores) dentro de Internet*. Y se diseñaron los *navegadores de WWW*, mediante los que se puede acceder a *Telnet*, *FTP*, *Gopher*, *Usenet*, enviar y recibir correo electrónico, etc. Podemos decir que el *Web* enlaza todos los recursos de Internet en una red interrelacionada de información, simplificando de alguna manera el acceso a cualquier elemento dentro de Internet.

Los archivos del *Web* se codifican en un lenguaje específico llamado *HTML* (HyperText Markup Language, es decir, Lenguaje Etiquetado de Hipertexto), que permite crear enlaces a cualquier parte del mismo documento o de cualquier otro documento de la red. De esta manera, con esos enlaces (llamados *hiperenlaces*), los archivos *Web* se convierten en documentos tridimensionales, con ramificaciones a cualquier punto del globo.

Desde que apareció el *Web* se ha desarrollado a una velocidad increíble, y prácticamente todos los servidores que se instalan actualmente son servidores *Web*. Las razones son dos: la potencia, porque tal como hemos indicado sustituye con gran ventaja a todos los demás elementos de la red; y

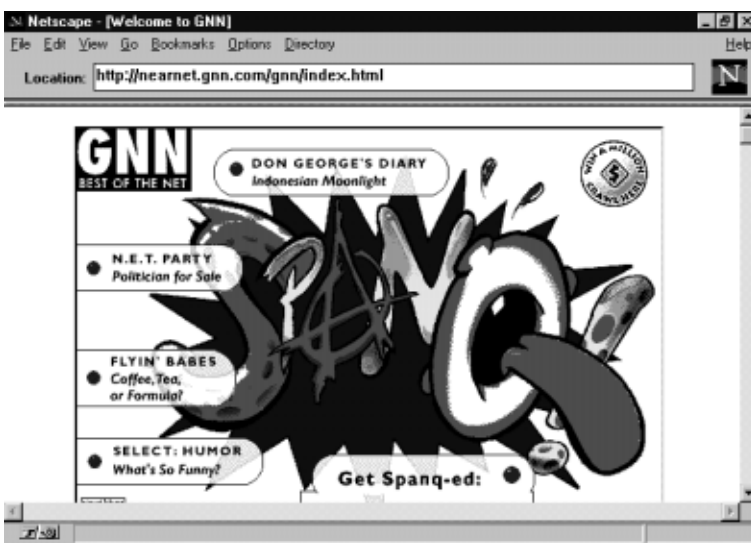


Figura 3.- Página de índice de GNN, que se anuncia así mismo como lo mejor de la red.

la sencillez de manejo, ya que para trasladarse de un punto a otro de la red, sin importar las distancias, sólo hay que hacer *clic* sobre la dirección a la que se desea acceder (o, como mucho, escribirla y pulsar *[Intro]*).

Gracias al *Web* por primera vez se han creado documentos verdaderamente multimedia, con imágenes, sonido y vídeo en color (y con una elevada resolución). Por eso, muchas compañías se han apuntado al *Web* para mostrar sus catálogos y sus productos. Los lectores de esos catálogos pueden solicitar sus productos de manera interactiva, mediante formularios de pedido, o bien formular preguntas, solicitar cualquier tipo de aclaración, etc.

En muchas direcciones existen unos documentos llamados *FAQ* (Frequently Asked Questions, es decir Preguntas Frecuentes) que proporcionan una visión general de lo que contiene esa dirección y de su filosofía. Este tipo de documentos se diseñaron inicialmente en *Usenet*, para los grupos, pero debido a su interés se han ido expandiendo por todo el *Web*. Se pueden encontrar muchos archivos *FAQ*, pero Thomas Boutell ha diseñado uno que responde a muchas de las preguntas de los principiantes en el *Web*. Su dirección es:

http://sunsite.unc.edu/boutell/faq/www_faq.html.



Figura 4.- Página de Jazz de CDnow!, la dirección con mayor oferta de discos y CD-ROMs.

PUBLICAR EN EL WEB

Para publicar en el *Web* se necesita un ordenador, llamado *servidor*, que estará configurado para comunicarse a través de la red con otros ordenadores. Para obtener la información que ofrece un servidor se necesita un software de *cliente*, instalado en otro ordenador, que pueda conectarse con el servidor y efectuarle peticiones.

No existe una Oficina Central que gobierne las redes integradas en Internet sino que cada entidad es responsable de su propia red o de su propio servidor. Sin embargo, el CERN dispone de una enorme lista con muchos de los servidores que han conectado con ellos para indicarle sus propósitos y filosofía. Esta lista está accesible en la dirección siguiente:

<http://www.w3.org/hypertext/DataSources/WWW/Servers.html>.

PÁGINAS DE PRESENTACIÓN

Son las primeras páginas que aparecen al conectarse a un servidor, que actúan tanto de presentación de la información que contiene como de índice para acceder a cualquier documento ofrecido por ese servidor. También se las conoce por su nombre en inglés: *home page*.

Si se tiene acceso a un servidor y se sabe programar *HTML* (lo que, por cierto, es muy sencillo, existiendo muchos programas de ayuda) se puede publicar una página de presentación propia, ofreciendo información personal y/o profesional. Se pueden incluir enlaces a otras páginas, a archivos de sonidos de imágenes, o a cualquier otro elemento que se considere interesante para dar más información o para hacer que la página sea más atractiva (Fig. 5).



Figura 5.- Página de presentación de Internet Movie Database, la mayor base de datos sobre cine.

En un documento de hipertexto, los enlaces son las palabras o frases que se muestran en diferente color (y, generalmente, subrayadas), que permiten acceder a la información indicada por esas palabras. Los documentos a los que conecta un hiperenlace no tienen por qué contener sólo texto, ya que pueden incluir imágenes, sonido o vídeo. Por ello, se llega a la conclusión de que el *Web* es un territorio *hipermedia*, lo que significa que los documentos del *Web* pueden contener una amplia variedad de medios en un documento, a los que se accede mediante hiperenlaces (Fig. 6).

HIPERTEXTO E HIPERENLACES

Casi todos los documentos que aparecen en el *Web* son documentos de *hipertexto*, interconectados mediante *hiperenlaces*. La palabra *hipertexto* hace referencia a un texto con enlaces a otros puntos (del mismo documento o de cualquier otro). En realidad, la idea de los enlaces no es nueva, ni mucho menos. En los libros, desde siempre han existido enlaces. Por ejemplo, existen referencias a notas al pie de página o al final del libro, a otros capítulos o apéndices, así como referencias cruzadas. Además, el índice es una referencia a cada uno de los temas que se tratan en el libro. Y el índice alfabético que hay al final de un libro es un enlace a la posición de las palabras que aparecen en él. Pero en informática, el hipertexto rompe la *organización lineal* de los documentos impresos, porque con la pulsación de un botón del ratón se puede saltar a cualquier punto de referencia, abandonando la línea de lectura especificada por el autor.

Los hiperenlaces proporcionan múltiples caminos para acceder a una misma información.

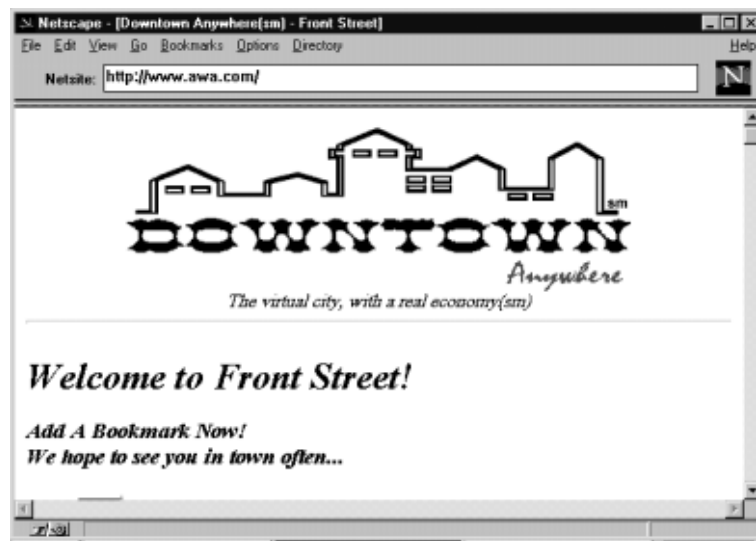


Figura 6.- Página de presentación de AWA (Downtown Anywhere), una ciudad virtual, llena de tiendas.

¿QUÉ HACE FALTA PARA CONECTARSE?

Para conectarse a la red se necesitan cuatro cosas: un ordenador, un modem, una conexión a Internet y un programa, llamado *cliente*, que permite comunicarse con Internet. Veamos por encima cada uno de ellos:

- No hace falta un ordenador que sea muy completo, ni muy potente, pero está claro que cuanto mejores características tenga, más partido se podrá sacar de la red. Resultará interesante, por ejemplo, que tenga color, que sea rápido (un procesador 486 puede ser suficiente, aunque si se puede tener un Pentium...), que tenga bastante memoria interna (con 8 Mbytes bastaría), y que tenga espacio libre en el disco duro (si aún no se ha instalado el modem ni el programa, convendrá disponer de unos 10 Mbytes libres, aunque siempre es mejor tener mucho más).
- Respecto al modem, cuanto más rápido sea, mejor. Con uno de 14.400 baudios será suficiente, aunque es más recomendable tener uno de 28.800.
- La conexión con *Internet* se efectúa a través de un *proveedor de servicios*. Para ello hay que abrir una *cuenta* con uno. En principio da igual el proveedor, pero los precios y las características de la conexión varían de unos a otros y, además, también varían en el tiempo, ya que continuamente están descendiendo los precios. En la actualidad hay montones de proveedores y sólo tiene que comprarse una revista de informática para ver anunciados varios. En algunas revistas hasta aparecen listas completas con precios y otras características.
- El último elemento que se necesita para conectarse a Internet y explorar el *Web* es un programa que permita que su ordenador se pueda conectar a la red. También hay muchos programas de este tipo, a los que se llama *navegadores* (o *browsers*, en inglés). Y cada día aparecen aún más en el mercado. Sin embargo, los más conocidos son *Mosaic* y *Netscape*. Podemos decir que, en la actualidad (y en nuestra humilde opinión), *Netscape* es el mejor de todos los programas para navegar por el *Web*. Además, *Netscape* es casi quien impone las normas sobre las novedades de manejo del *Web*. Está disponible en las tres plataformas más importantes: *Windows*, *Macintosh* y *Xwindows*, y es capaz de cargar gráficos y

texto al mismo tiempo. Soporta Telnet, FTP, Gopher, Usenet y e-mail (es decir, todo lo que hay disponible en Internet).

Por eso, siempre recomendamos que se consiga la última versión de este programa. Con *Netscape* siempre se puede acceder a las características más avanzadas del *Web*. Puede que se lo proporcione su proveedor, aunque también lo puede conseguir en la propia red (sin embargo, para eso deberá utilizar el navegador que le entregue su proveedor). Una dirección donde se puede obtener es: <ftp://ftp.vmedia.com>.

YA TENEMOS LOS COMPONENTES, ¿Y AHORA QUÉ?

Después de instalar el modem (conectado a una línea telefónica, claro) y el programa navegador en el ordenador (después de habernos dado de alta en un proveedor) ya estamos preparados para aventurarnos y explorar el mundo multimedia del *Web*. Y decimos *explorar* porque lo más fácil (sobre todo al principio) es perderse entre tanto material. Por eso, vamos a intentar dirigir a los lectores y que no se extravíen demasiado. Con lo que acabamos de explicar sobre el *Web* es suficiente para empezar a moverse por él. En realidad, sólo falta aprender a manejar el navegador. Se puede obtener un manual en línea de *Netscape* en la siguiente dirección: <http://home.netscape.com/home/2.0/online-manual.html>, donde 2.0 es la versión (se puede sustituir esta versión por la que se tenga).

Cuando se accede a una página con *Netscape*, se almacenará temporalmente en el disco duro de su ordenador, por lo que si se deja esa página para ver otras cosas, al volver a ella se cargará prácticamente al instante (incluyendo los gráficos). Por eso es interesante disponer del máximo espacio posible en el disco duro. Si no hay suficiente, las páginas deberán volver a cargarse cada vez que se acceda a ellas, con la consiguiente pérdida de tiempo.

¿QUÉ ES UN URL?

Ya hemos dicho que los *URLs* es el sistema de direccionamiento del *Web*. *URL* significa Uniform Resource Locator, y un *URL* define cualquier documento del *Web*, que se puede recuperar con un programa cliente (como Netscape). El *URL* indica al programa *cliente* cómo ha de ponerse en contacto con el *servidor*, y le indica al *servidor* cómo debe efectuar las operaciones y devolver los resultados al *cliente*. Pero todo esto no es importante para el usuario, porque estas acciones son invisibles para él, y lo único que debe hacer es *clic* sobre una dirección para acceder a ella (o bien, escribirla en un campo de su navegador y pulsar *[Intro]*).

Los *URLs* se dividen en tres partes, que deben estar presentes para poder comunicar con el servidor al que dirige ese *URL*. Un ejemplo de dirección completa será:

http://wings.vtourist.com/vt/africa.html



Figura 7.- Página de la Quinta Avenida (en referencia a la famosa avenida de Nueva York), de Downtown Anywhere.

La primera parte del *URL* identifica el protocolo que se va a utilizar al efectuar la conexión. Va seguida de dos puntos (:) y, generalmente, dos barras inclinadas seguidas (//), aunque puede ser

diferente dependiendo de la dirección y el protocolo. Así, si se va a utilizar el protocolo *http* (HyperText Transfer Protocol, es decir Protocolo de Transferencia de HiperTexto, que permite acceder a documentos HTML) habrá que escribir *http://* como primera parte de la dirección. Si se va a utilizar *ftp*, se escribirá *ftp://*, para *gopher* se escribirá *gopher://*, y para *telnet* se escribe *telnet://*. Sin embargo, para conectarse a un grupo de noticias (*newsgroup*) se escribirá *news:*, suprimiéndose las dos barras. Así es que esta parte de la dirección no resulta difícil de aprender.

La segunda parte de la dirección especifica el servidor que contiene la información a la que se desea acceder. Está comprendida entre la doble barra y otra barra. En el caso del ejemplo anterior será *wings.vtourist.com*. El nombre del servidor es *wings*, que está situado en *vtourist*, y su tipo de conexión es *com* (es decir, es una dirección comercial, en general).

La tercera parte va a continuación e indica el camino completo del archivo dentro del servidor.

En el caso del ejemplo, el camino será *vt*, es decir, el archivo está situado en el directorio *vt* (aunque podría ser una cadena más larga de subdirectorios) y su nombre es *africa.html*. La extensión del archivo indica el tipo de archivo que es. En este caso es un archivo HTML, porque está escrito en ese lenguaje, por lo que es un archivo de hipertexto. Los archivos de texto tienen una extensión *.txt*, y los gráficos suelen tener extensiones *.gif* o *.jpg*, dependiendo del tipo de formato gráfico utilizado.

Hay que ser muy cuidadoso al introducir las direcciones *URL*, porque hay que respetar *absolutamente todos* los caracteres, tal como se escriben. No se pueden suprimir los símbolos tales como guiones, subrayados o tildes. Y hay que respetar las mayúsculas y las minúsculas.

Así pues, ya sabe perfectamente cómo acceder a un documento: hay que indicar el tipo de información al que se accede (en nuestro ejemplo *http://*), el servidor donde está contenida

(wings.vtourist), su tipo de conexión (com) y su camino dentro de él (vt), hasta llegar al nombre exacto del archivo que la contiene (africa), con el tipo de contenido de que se trata (html).



Figura 8.- Página de África, del Turista Virtual.

¿NOS CONECTAMOS?

Ahora sólo hay que conectarse, para lo que hay que conectarse a su proveedor y arrancar el programa navegador Web (o al revés). Después se necesita conocer direcciones a las que acceder. En 1994 se organizó un concurso para decidir las mejores direcciones del momento. El concurso fue un rotundo éxito y los resultados se pueden encontrar en la dirección siguiente: <http://wings.buffalo.edu/contest/>. De aquí puede obtener una buena lista de direcciones a las que acceder. Observe todo lo que concierne a cada una de ellas: su información, su diseño, sus imágenes, sus enlaces, los retornos a las páginas de presentación, etc. Son documentos modélicos y merece la pena aprender de ellos (especialmente si desea diseñar sus propias páginas en un futuro próximo).

BUSCADORES

El *ciberespacio* es realmente enorme, y contiene prácticamente de todo. Se dice que algo que no se encuentre en Internet es que realmente no existe. Esta afirmación parece algo exagerada, pero no lo es demasiado. Sin embargo, lo difícil es encontrar en Internet algo que exista, es decir, ser capaz de encontrarlo. Por esta razón, y para ayudar a los usuarios en este tema se han creado muchas direcciones con buscadores Web. Esta es la forma más rápida y sencilla de buscar en la inmensa telaraña (Web) de Internet cuando no se conoce con exactitud la dirección a la que se desea acceder (o, incluso, cuando no se sabe si existe alguna dirección con esa información). Los buscadores se actualizan constantemente, y algunos tienen millones de referencias en sus bases de datos (Fig. 9).

Las diferencias principales entre los buscadores son: la cantidad de datos, el tipo de documentos que tienen almacenados, la forma de clasificación, la velocidad de acceso, la forma de presentación de los resultados de la búsqueda y la actualización de sus bases de datos.



Figura 9.- Página de presentación del mejor buscador de World Wide Web en la actualidad: Yahoo.



Figura 10.- Página de presentación del buscador WebCrawler.

Vamos a comentar las más interesantes de modo que nuestros lectores puedan conectarse a ellas y buscar información sobre cualquier tema que les interese. Existen direcciones con muchos buscadores, lo que simplifica la tarea. Uno de los más completos es *All-in-One*, que se encuentra en la dirección <http://www.albany.net/allinone>. En 10 meses ha sido visitado en más de tres millones ocasiones, lo que da una idea de su interés. En la entrada llamada *World Wide Web* dispone de 51 buscadores diferentes, ordenados alfabéticamente. En *General Internet* dispone de sistemas de búsqueda especializados, para buscar foros de USENET, bases de datos, cursos de enseñanza a distancia, etc. Otra dirección con varios buscadores es *NetSearch*, ofrecida por *Netscape* y que se encuentra en la dirección: <http://home.netscape.com/home/internet-search.html>. Dispone de 12 buscadores interesantes (Fig. 10).

Entre los buscadores independientes más famosos, podemos mencionar los siguientes:

- **Yahoo:** es el más importante de todos y, seguramente, el más completo. Empezó en abril de 1994, y ahora contiene millones de direcciones, con muchas personas traba-

jando en el tema. Su dirección <http://www.yahoo.com/>. Se puede ir un poco más lejos, consultando su página de información en <http://www.yahoo.com/docs/info/>.

- **WebCrawler:** Esta dirección ha sido creada por America On Line (AOL), uno de los servicios informáticos más importantes. Su dirección es: <http://www.webcrawler.com>.
- **Lycos:** según sus propietarios, dispone de más del 90% de las direcciones del Web. Se incorporan más de 300.000 direcciones semanalmente, con lo que alcanzan ya más de 10 millones de páginas. Su dirección es: <http://www.lycos.com/>.
- **InfoSeek Guide:** Tiene más de 5 millones de direcciones Web. Su dirección es: <http://guide.infoseek.com/>. Dispone de una dirección adicional (que llaman *Professional*), con un contenido de tipo comercial y profesional: <http://professional.infoseek.com/>.
- **Open Text Index:** Este buscador está indexado por palabras y frases, y contiene unos 25 mil millones de elementos. Su dirección es: <http://www.opentext.com/omw/fomw.html>. En la opción *What's New*



Figura 11.- Página de presentación del buscador Lycos.

(Novedades) se pueden encontrar las últimas actualizaciones.

- **Deja News Research Service:** Este buscador se dedica a los foros de Usenet. Su dirección es: <http://www.dejanews.com/>.
- **WhoWhere:** este buscador se especializa en la búsqueda de personas empresas y organizaciones en Internet, aunque sólo se conozcan datos incompletos. Su dirección es: <http://www.whowhere.com/>.

OTRAS DIRECCIONES

Como es realmente difícil saber dónde conectarse entre los millones de direcciones existentes, aparte de las que se puedan obtener del concurso y de los buscadores explicados anteriormente, vamos a dar otras cuantas, que servirán para que el lector se vaya familiarizando con el *Web* y aprenda a moverse de un lado para otro.

- **CityNet:** es una guía de destinos en todo el mundo, que indica ciudades, lugares de diversión y de negocio, así como información administrativa.

Su dirección es: <http://www.city.net/>.

- **Global Internet Navigator:** es una inmensa fuente de recursos y noticias de Internet, con guías y revistas.

Su dirección es:

<http://nearnnet.gnn.com/gnn/index.html>.

En cuanto a temas de ocio y deportes, podemos mencionar los siguientes:

- **World Wide Web of Sports:** es una enorme fuente de datos deportivos, que incorpora resultados y hasta vídeos.

Su dirección es:

<http://www.tns.lcs.mit.edu/cgi-bin/sports/>.

- **Internet Underground Music Archive:** es el famoso IUMA, que contiene todo tipo de música. Es la mayor colección de música gratuita del Web.

Su dirección es: <http://www.iuma.com/>.

- **CDnow!:** es una de las direcciones con más cantidad de música. Se pueden comprar hasta 165.000 CDs, cassettes y LPs.

Su dirección es: <http://cdnow.com/>.

- **Internet Movie Database:** Es una enorme base de datos sobre películas que permite buscar de manera interactiva cualquier tipo de información del mundo cinematográfico.

Su dirección es: <http://us.imdb.com/>.

- **Doctor Fun:** contiene los más divertidos comics de cada día.

Su dirección es:

<http://www.unitedmedia.com/comics/drfun/>.



Figura 12.- Página de presentación de Disney.

- Downtown Anywhere: es un centro comercial virtual, donde se pueden comprar todo tipo de cosas. Hay servicios de todo tipo.

Su dirección es: <http://www.awa.com/>.

Entre las direcciones dedicadas a los niños, podemos destacar las siguientes:

- KidsCom: es para niños entre 8 y 14 años. Tiene juegos en línea, concursos, sitios donde se puede hablar con otros niños, etc.

Su dirección es: <http://www.kidscom.com/>.

- Children's Literature Web Guide: es una guía bien organizada con libros para niños (en inglés, eso sí), y con muchas historias, página y eventos.

Su dirección es:
<http://www.ucalgary.ca/~dkbrow/index.html>

- Disney Pictures Home Page: es la página de Disney, con trozos de películas, novedades, actividades, archivos de sonido, de video, etc.

Su dirección es: <http://www.disney.com/>.

- FishNet: es una dirección para chavales entre 12 y 19 años. Tiene revistas, se puede hablar con otros chicos y se ofrece información para estas edades.

Su dirección es: <http://www.jayi.com/jayi/>.

PRENSA

También se puede encontrar muchos diarios y revistas de todo tipo en el Web. Entre los diarios españoles, podemos darle algunas direcciones:

- El País: <http://www.elpais.es>
- El Mundo: <http://www.el-mundo.es/>
- La Vanguardia: <http://vangu.e.se.es>
- ABC: <http://www.abc.es>
- El Periódico: <http://www.elperiodico.es>
- La Gaceta de los Negocios: <http://www.negocios.com/>
- As: <http://www.diario-as.es>
- Sport: <http://www.servicom.es/sport>

Otras direcciones de diarios electrónicos son las siguientes:

- The Internet Newspaper: <http://www.trib.com>
- The Daily News: <http://www.cs.vu.nl/~geren/news.html>
- USA Today: <http://www.usatoday.com/>
- CNN Interactive: <http://www.cnn.com>
- San José Mercury: <http://www.sjmercury.com>
(El periódico de Silicon Valley)

Además de estas direcciones se puede acceder a un quiosco electrónico, que proporciona información sobre la prensa en Internet. Su dirección es:

<http://www.eneews.com/>.

JAVA

Java es el nuevo lenguaje de Internet, que tiene un futuro de lo más prometedor. Es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por Sun Microsystems. Java se empezó a desarrollar antes de que existiera Internet, por lo que puede utilizarse en cualquier entorno. Es parecido a C++, pero ha mejorado los inconvenientes de este lenguaje en el entorno de Internet. Además, tiene capa-



Figura 13.- Página de presentación del diario El País, desde donde se pueden elegir las diferentes secciones a las que acceder.

cidad multitarea y es un lenguaje multi-plataforma, para lo que utiliza unos códigos especiales de bit (codebits) y un formato intermedio de arquitectura.

Java utiliza un entorno en el que no pueden acceder los virus, no se pueden borrar ni modificar los archivos accidentalmente, etc. Permite integrar sonido, imágenes, vídeo, animaciones y cualquier otro elemento a los documentos Web. De este modo, las páginas aumentan su interés para los lectores.

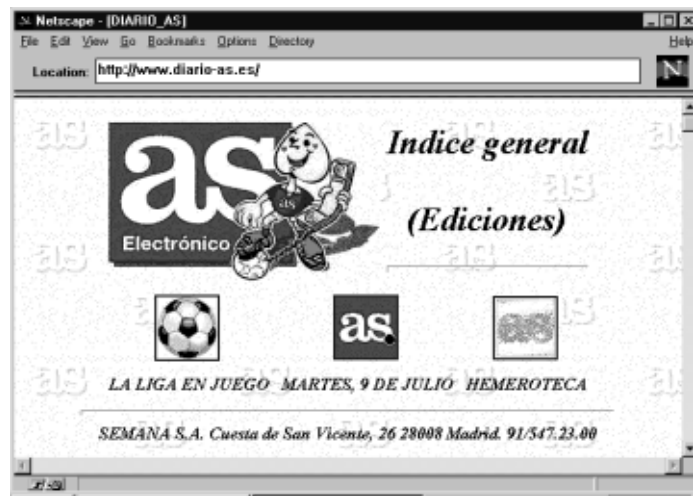


Figura 14.- Primera página del diario deportivo AS.



Figura 15.- Primera página del atractivo diario electrónico San Jose Mercury.



Figura 16. Página de presentación del quiosco electrónico enews.