

# Die Dienste im Internet

## 1. Telnet

- 1.1. wird benutzt um Großrechner zu konfigurieren (eine Art Remote-Access)
- 1.2. vom Normaluser nicht sehr oft benutzt

## 2. FTP (File Transfer Protocol)

- 2.1. Client/Server Prinzip: auf dem fernen Rechner läuft ein Serverprogramm, das für die Übertragung der Daten und die Benutzerautorisierung verantwortlich ist.
- 2.2. angeforderte Dateien werden vom Server auf den Computer übertragen.
- 2.3. Vorteile:
  - 2.3.1. relativ übersichtlich und leicht durch "nur Text"-Darstellung
  - 2.3.2. einfachste Möglichkeit des Uploads (Dateien auf den Server zu übertragen) (benötigt meist eine Benutzerautorisierung um Schreibrechte zu erlangen)
  - 2.3.3. zum downloaden freigegebener Daten ist keine Autorisierung notwendig (anonymous FTP)
  - 2.3.4. Große Datenmenge: ~10.000 GByte an Daten stehen im Internet zur Verfügung
- 2.4. Nachteil: unattraktiv, da "nur-Text"

## 3. Suchmaschinen

- 3.1. Archie, die Suchmaschine für FTP
  - 3.1.1. Archie: auf viele Server verteiltes Datenbanksystem die Daten untereinander austauschen
  - 3.1.2. Zugriff über Telnet, WWW oder dafür erstellte Software
  - 3.1.3. Archie verwaltet über 1000 FTP Server mit (insgesamt) einigen Millionen Dateinamen
- 3.2. WWW Suchmaschinen:
  - 3.2.1. Zugriff nur über WWW
  - 3.2.2. Firmen, Gesellschaften, die professionelles suchen im WWW ermöglichen

## 4. E-Mail, der "Urdienst im Internet"

- 4.1. Elektronische Briefe als Alternative zum normalen Brief
- 4.2. Möglichkeit jegliche Art von Daten via Mail zu versenden
- 4.3. Wie wird gemailt?
  - 4.3.1. Die Mail wird mit entsprechender Software zum Provider des Empfängers geschickt und dort auf einem Mailserver gespeichert.
  - 4.3.2. Die E-Mails verbleiben dort solange, bis sie vom Empfänger aus seinem "Postfach" abgeholt werden.
- 4.4. Vorteile:
  - 4.4.1. Jeder Internetbenutzer hat eine eigene E-Mail Adresse
  - 4.4.2. E-Mails werden sehr schnell und umsonst transportiert
- 4.5. Nachteil:
  - 4.5.1. Junk-Mail (unerwünschte Werbemails)
  - 4.5.2. geringe Sicherheit ohne Verschlüsselungsmaßnahmen

## 5. Mailinglisten/Listserver

### 5.1. Mailinglisten

- 5.1.1. Eine Liste von E-Mail Adressen, in die man sich eintragen lassen kann, um sich informieren zu lassen wenn neue Infos verfügbar sind (z.B. über Software Updates)
- 5.1.2. Mit geeigneter Software kann jeder User eine eigene Mailingliste erstellen

### 5.2. Listserver

- 5.2.1. Listserver werden für Onlineforen benutzt
- 5.2.2. Jeder User kann an eine bestimmte Mail Adresse (meist: Forum@Provider) schreiben, diese Mail wird vom Listserver an alle Mitglieder der Liste weitergeleitet
- 5.2.3. Verschiedene Arten von Listservern:
  - 5.2.3.1. jeder kann sich in die Mailingliste eintragen (public, offene Liste)
  - 5.2.3.2. nur der Betreiber des Listservers kann User eintragen (closed, geschlossene Liste)
  - 5.2.3.3. Mails werden ohne Prüfung weitergeleitet (unmoderierte Liste)
  - 5.2.3.4. die Mails werden vor dem Weiterleiten gesichtet und evtl. nicht weitergeleitet

## 6. Usenet News, die schwarzen Bretter des Internet

- 6.1. Usenet: Netz aus Newsservern, getrennt vom WWW, aber mit "Übergängen"
- 6.2. Wie bei schwarzen Brettern kann jeder einen Artikel in eine Newsgroup – mit Hilfe eines Newsreaders - "posten" bzw. abrufen.
- 6.3. Jede Newsgroup behandelt ihr eigenes Thema (z.B.: comp.language.javascript → Newsguppe, die sich mit Java-Script befaßt)
- 6.4. Artikel, die in die Newsgroup gesendet werden, werden auf einem Newsserver gespeichert und nach einer bestimmten Zeit gelöscht (Expiration).
- 6.5. Es existieren rund 6000 Themenbereiche/Newsgroups mit rund 1Mio neuen Artikeln pro Woche (2 – 3 GByte).

## 7. Spiele

### 7.1. Erweiterung von Netzwerk auf Internet

### 7.2. Spielen über Listenserver

- 7.2.1. Server die nur dazu da sind, ein Spiel zu "hosten"
- 7.2.2. User geben im Spiel die entsprechende Serveradresse ein und können spielen

### 7.3. Spielen über einen bestimmten Server

- 7.3.1. In eigens dafür entwickelten OnlineChats treffen sich die Spieler
- 7.3.2. Nachdem jemand ein Spiel eröffnet hat, können ein oder mehrere zusätzliche Spieler mitspielen
- 7.3.3. das Spiel (z.B.: Diablo, C&C) läuft über nur einen bestimmten Server (meist den des Spieleherstellers)

### 7.4. Online-Spiele

- 7.4.1. Spiele die nur(!) online spielbar sind (Meridian59, UltimaOnline).
- 7.4.2. Möglichkeit einer 2. Existenz in der virtuellen Realität
- 7.4.3. man spielt nicht allein: 10 – 3.000 spielen gleichzeitig

## 8. WWW

- 8.1. Der am häufigsten genutzte Dienst.