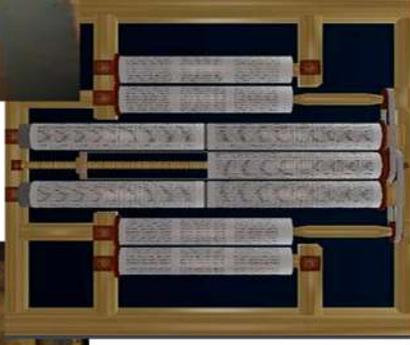
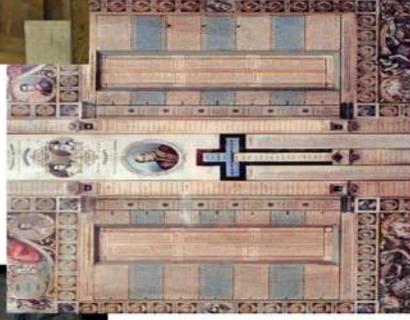
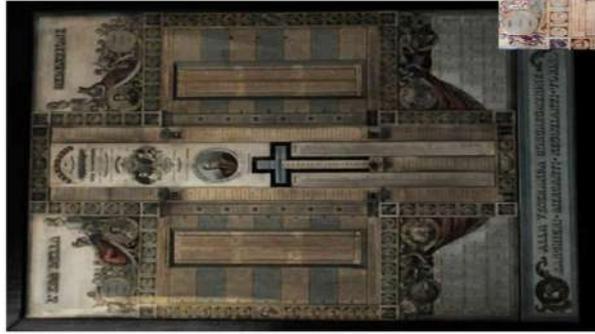


ICT - Information and Communications Technology Anno 2021



Il calendario meccanico di Plana Un pc nato con 150 anni d'anticipo

Il calendario fu realizzato nel 1835 da Giovanni Plana e determina, oltre ai giorni della settimana di ogni data presente nell'anno prescelto, le fasi solari e lunari, tenendo in conto i giorni bisestili e i giorni che hanno una giornata più lunga e più corta in base alla rotazione della Terra, dal 1 d.C. fino al 4.000 d.C. Riesce, inoltre, a calcolare le ricorrenze religiose come la Pasqua, le Ceneri, il Corpus Domini, l'Ascensione o la Pentecoste che cadono sempre in date diverse. Non a caso viene ritenuto "un proto-computer".

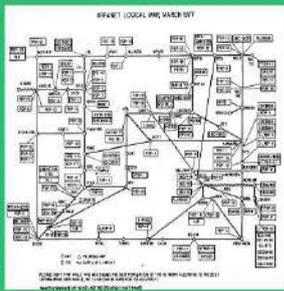
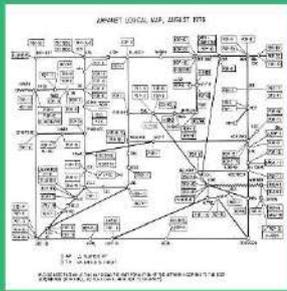
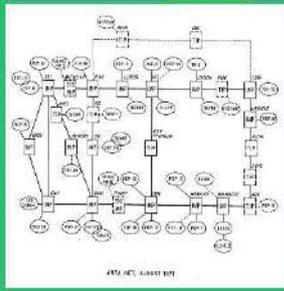
Nonostante la sua semplicità di utilizzo (basta azionare una manovella fino all'anno desiderato), l'algoritmo presente nel meccanismo è stato scoperto solo nel 2015 da alcuni studenti del Politecnico di Torino, spinti da un concorso apposto, con l'ausilio delle moderne tecnologie a dispetto di Giovanni Plana che utilizzò solo all'epoca solo carta e penna per effettuare i suoi calcoli.

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>

Email: info@giuseppecammarano.it



<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it/>



ARPANET

Anno 1969

Arpanet (acronimo di "Advanced Research Projects Agency NETWORK", in italiano "Rete dell'Agenzia per i progetti di ricerca avanzati") anche scritto ARPAnet o Arpanet, è stata la rete informatica "madre" del moderno Internet studiata e realizzata nel 1969.

Si trattava di un importante progetto militare sviluppato da ARPA (acronimo di "Advanced Research Projects Agency", in italiano "Agenzia per i progetti di ricerca avanzata"), rinominata, il 23 marzo 1972, DARPA (acronimo di "Defense Advanced Research Projects Agency", in italiano "Agenzia per i progetti di ricerca avanzata di difesa").

Il progetto fu sviluppato negli anni '60 in piena "Guerra Fredda" con la collaborazione di varie università americane, grazie alle quali non rimase un sistema di comunicazione in esclusiva dei militari. Tale condizione ha consentito, infatti, un suo sviluppo anche al di fuori degli istituti accademici, soprattutto dopo l'avvento del TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) divenuto un protocollo standard per ARPANET dal 1° gennaio 1983, segnando l'inizio di Internet.

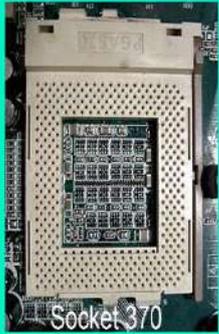
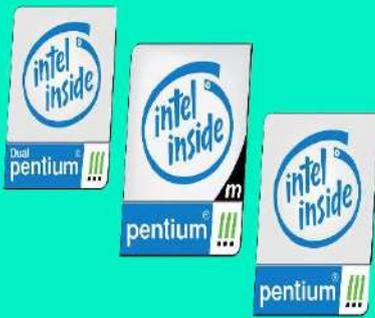
La caratteristica tecnica, all'epoca davvero innovativa ed oggi alla base dell'attuale tecnologia di rete, è la "packet switching" (in italiano "commutazione di pacchetto"), che consente di trasmettere in piccoli gruppi, ovvero in "pacchetti", i dati a sé stanti ed in maniera non sequenziale, che vengono poi riassemblati, ed eventualmente decodificati, nel giusto modo dal dispositivo ricevente.

ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it/>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 email: info@giuseppecammarano.it

GENNAIO

L	M	M	G	V	S	D
				1	2	3
				CAPODANNO		
4	5	6	7	8	9	10
		EPIFANIA				
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 email: info@giuseppecammarano.it

Pentium III

Anno 1999

Il 26 febbraio 1999 Intel lanciò sul mercato un microprocessore denominato "Pentium III", a volte abbreviato in "P3", il cui nome in codice era "Katmai". Questo processore era costruito per i sistemi x86, basato sull'architettura P6, ed era il successore del Pentium II, la cui maggiore differenza era il supporto delle istruzioni SSE (Streaming SIMD Extensions) e l'introduzione, nelle prime versioni, di un numero di serie unico per ogni singolo prodotto.

Tuttavia, a causa delle proteste del pubblico che vedeva in tale codice identificativo una violazione della propria privacy, il Science and Technology Options Assessment Panel (STOA) del Parlamento Europeo, il 29 novembre 1999 chiese ai membri del comitato parlamentare di considerare misure legali per prevenire l'installazione di questi chip sui computer dei cittadini europei, per cui l'azienda non lo inserì più nei nuovi processori e lo disattivò in quelli già sul mercato, attivabili, in ogni caso solo da Bios.

L'Intel, però, non si fermò lì e decise di creare altre versioni del Pentium III, pensato inizialmente solo per i computer desktop, per cui nacque sia la versione per il Server il "Pentium III Xeon", che quella destinata al mobile, ovvero ai portatili, il "Pentium III - M", in cui fu introdotta la prima generazione della tecnologia di risparmio energetico, lo SpeedStep, ovvero quella tecnologia che consente di variare dinamicamente il clock di esercizio della CPU, abbassandolo quando non è necessaria tutta la potenza elaborativa, con la conseguente diminuzione dei consumi.

Il successo dello SpeedStep è stato tale che Intel, e successivamente tutte le aziende, lo ha utilizzato per qualsiasi tipologia di dispositivo, mobile e non, migliorandone sempre di più le caratteristiche.

Altro merito del Pentium III, precisamente della seconda generazione, fu quello di far abbandonare lo "Slot 1" in favore del nuovo sistema di montaggio del processore, il "socket 370". Ancora oggi, infatti, si utilizzano i socket, anche se ovviamente in versioni più evolute.

FEBBRAIO

L	M	M	G	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
SAN FAUSTINO	MARTEDÌ GRASSO					CARNEVALE SAN VALENTINO
22	23	24	25	26	27	28



UNIVAC 1

Anno 1951

Composto da 5200 valvole tubolari (tutte installate nel processore), con il peso di 13 tonnellate, il consumo di 125 kW e funzionando alla tremenda velocità di 2.25 MHz, l'**UNIVAC** (acronimo per "**UNIV**ersal **Auto**matic **C**omputer") il 31 marzo 1951 faceva il suo ingresso nel mondo, acquistato dal governo degli Stati Uniti per l'*United States Census Bureau* (in italiano, "*Ufficio del censimento degli Stati Uniti d'America*"). Il suo successo fu subito elevato, tanto da convincere il governo ad acquistarne immediatamente altri 6. Anche le società private incominciarono a valutarne le potenzialità, e nel 1953 la *General Electric*, per un costo approssimativo di un milione di dollari, divenne la "prima azienda privata" ad aggiudicarsene un emulare, impiegandolo sin da subito nella sua fabbrica di elettrodomestici di Louisville nel Kentucky. In seguito i prezzi di vendita crebbero fino a 1,5 milioni di dollari, per cui iniziarono ad essere affittati su richiesta. Per tale motivo l'**UNIVAC 1** è considerato il primo computer per uso commerciale ed amministrativo della Storia.

La sua importanza, tuttavia, è anche su un concetto davvero innovativo per l'epoca, motivo per cui è considerato una pietra miliare per l'informatica: immagazzinare sia le istruzioni che i dati in un'unità di memorizzazione comune, potendoli addirittura elaborare, oltre ad eseguire calcoli complessi.

Difatti, era in grado di effettuare 455 moltiplicazioni per secondo e poteva immagazzinare fino a 1000 stringhe nella memoria al mercurio. Ogni elemento della memoria poteva contenere due istruzioni, un numero a 11 cifre e segni o 12 caratteri alfabetici.

Viene, inoltre, ricordato per aver predetto la vittoria di Eisenhower nelle elezioni del 1952, e per l'introduzione nel gergo comune della parola "Automatico".

L'**UNIVAC 1** fu utilizzato fino al 1970 dalla società *Life and Casualty*, del Tennessee, anche se nel frattempo ne furono realizzati altri modelli più avanzati.

ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it/>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 email: info@giuseppecammarano.it

MARZO

L	M	M	G	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Edison Talking Doll

Anno 1890

Un'importante, seppur non duratura, invenzione fu realizzata e commercializzata nel 1890: la prima *Bambola Parlante*. L'idea fu di Thomas Alva Edison (Milan, Ohio, Stati Uniti, 11 febbraio 1847 – West Orange, New Jersey, Stati Uniti, 18 ottobre 1931), il quale dopo aver realizzato il "fonografo" nel 1877, applicando le diverse teorie scientifiche sulla registrazione della voce, voleva trovare un modo innovativo per divulgare il suo dispositivo, dimostrandone al contempo la sua utilità applicabile in svariati campi. Per commercializzare le bambole fondò una società, la *Edison Phonograph Toy Manufacturing Company*, che produceva queste ultime con un piccolo fonografo da azionare a manovella all'interno del loro petto. Questa serie di bambole le chiamò "*Edison Talking Doll*". Convinso del loro successo e di commercializzare dei piccoli robot amati dai bambini, perché raccontavano storie, fiabe, o esprimevano vocalmente qualcosa d'altro adatto alle bambine, divulgò a ridosso di Natale la notizia sui giornali e prese accordi con i negozianti, ben felici di vendere un prodotto così innovativo. Ne furono venduti ben 560, a 20 dollari vestite e 10 dollari senza vestiti. In sole 6 settimane furono, tuttavia, ritirate dagli scaffali dei negozi, rivelandosi un fiasco totale, tanto da costringere Edison a chiudere pochi mesi dopo la società *Edison Phonograph Toy Manufacturing Company*. La motivazione di tale disastro risiede nel fatto che le bambole erano troppo delicate da maneggiare, e il suono della loro voce risultava davvero inquietante, dovuta sia alla bassa qualità della registrazione che alla non adeguata velocità del meccanismo del piccolo fonografo. La stampa subito dense il prodotto, come ad esempio il *Washington Post* che titolò: "Bambole che parlano: sarebbero più divertenti se potessi capire cosa dicono". Ciò che le rendeva ancora più inquietanti erano gli occhi vitrei mentre la voce registrata diceva in modo non facilmente comprensibile cose del tipo "*Molly era una bimba buona, Molly poi si è comportata male, Molly deve essere castigata*" (Molly era il nome della bambola) o "*C'era una piccola bambina e aveva un piccolo ricciolo, proprio in mezzo alla fronte e quando lei era brava il ricciolo era bello, ma quando era cattiva diventava orrendo*". Le stesse filastrocche fanciullesche come "*Mary Had a Little Lamb*", "*Jack and Jill*", "*Hickory Dickory Dock*", "*Twinkle, Twinkle Little Star*" e "*Now I Lay Me Down to Sleep*", producevano suoni molto vicini alla voce di un film Horror. Accade, quindi, che le bambine dopo breve non le volevano più, affermando alla propria mamma che la bambola cominciava a parlare da sola o che si muoveva o che la bambola faceva loro del male. Edison stesso alla fine definì dei "*piccoli mostriciattoli*". Resta comunque il fatto che è stata un'invenzione innovativa che ha percorso i tempi, e che i cilindri fonografici utilizzati rappresentano un *proto-esempio* di disco di intrattenimento, mentre le ragazze assunte per recitare le filastrocche sono, secondo gli storici, le prime al mondo ad aver prestato la loro voce per una registrazione artistica.



ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 email: info@giuseppecammarano.it

APRILE

L M M G V S D

1 2 3 4

PASQUA DI RESURREZIONE

5 6 7 8 9 10 11

LUNEDÌ DELL'ANGELO

12 13 14 15 16 17 18

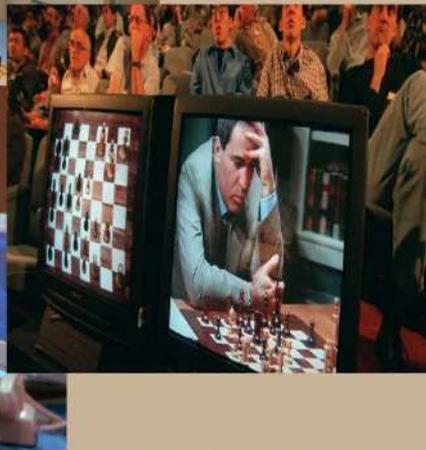
19 20 21 22 23 24 25

FESTA DELLA LIBERAZIONE

26 27 28 29 30



Garry Kasparov



Deep Blue vs Kasparov 11 maggio 1997

Da un lato **Garry Kasparov**, il pluri-campione degli scacchi dal 1985, e dall'altro un computer costruito dall'IBM appositamente per giocare con lui a scacchi...L'uomo contro la macchina, una delle sfide più interessanti ed emozionanti di sempre!

Gari Kimovič Kasparov, nato a **Baku, Azerbaigian**, il 13 aprile 1963, meglio conosciuto come **Garry Kasparov**, è considerato uno dei migliori scacchisti del mondo di sempre per le innumerevoli vittorie ottenute dal 1985 al 2000, prima per l'URSS poi per la Russia, ed è per tale motivo che fu scelto per la partita a scacchi con un computer di elevata potenza per l'epoca il 10 febbraio 1996 a Filadelfia.

Il **Deep Blue** era un computer a parallelismo massivo a 30 nodi basato su RS/6000, supportato da 480 processori specifici "VLSI" progettati per il gioco degli scacchi. L'algoritmo per il gioco era scritto in linguaggio C e girava con un sistema operativo AIX. Il **Deep Blue** era in grado di calcolare 200 milioni di mosse al secondo. Le sue funzioni di valutazione, i vari parametri, le mosse di apertura venivano aggiornati incontro dopo incontro analizzando le partite di migliaia di campioni.

Nella prima partita del 1996 ci fu la sorprendente vittoria del Computer. Era la prima volta nella storia che un computer sconfiggeva un campione del mondo di scacchi in una normale partita con regole ufficiali. Kasparov, tuttavia, riuscì a vincere 3 delle restanti 5 partite aggiudicandosi il match per 4-2.

L'11 maggio 1997 **Garry Kasparov** disputò una nuova sfida in sei partite con **Deep Blue**, che nel frattempo era stato appositamente aggiornato. Il campione del mondo vinse abbastanza agevolmente la prima partita, ma perse la seconda e, dopo una sequenza di tre patte, fu sconfitto in appena **19 mosse** all'ultima partita, tanto da definirla "la peggiore sconfitta della propria carriera".

Kasparov mosse subito delle accuse all'IBM, in quanto aveva notato un improvviso aumento delle capacità logiche e creative, secondo lui dovute all'ausilio di un abile giocatore umano. Difatti, il computer non era nella stessa stanza dove si giocava la partita e vi era un addetto che inviava i dati alla macchina. Ciò che poi ha lasciato perplessi è stato il fatto che, nonostante le richieste legittime secondo contratto col campione, ovvero di fornire i tabulati delle partite e di disputare una successiva rivincita, l'IBM si sia rifiutata di consegnare quanto richiesto e non ha accettato ulteriori incontri.

Quale sarà la verità di questo incontro?

Chi ha realmente vinto: **Deep Blue** o **Kasparov** ?

ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it/>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
email: info@giuseppecammarano.it

M A G G I O

L	M	M	G	V	S	D
					1	2
					FESTA DEI LAVORATORI	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Nascita del Blog

Luglio 1997

Il Blog è un Sito Web personale, concepito come un diario, in cui vengono inseriti testi e files multimediali in genere in forma anti-cronologica (dal più recente al più lontano nel tempo), il cui concetto è assimilabile o si avvicina a un articolo di giornale.

La sua nascita la si deve a **Dave Winer**, considerato il "**papà dei Blog**", poiché il 18 luglio 1997 pubblicò un software, "**Frontier**", per costruire in modo rapido e semplice la propria pagina web (oggi definita "**proto-blog**"), con possibile raccolta di link e pensieri online, adatto anche per chi non sapeva programmare. Oggi, **Dave Winer** è considerato una delle persone più influenti sul Web, in quanto ha continuato ad operare nel mondo dello scripting ed ha contribuito in modo significativo e decisivo allo sviluppo delle **social media**, al modo di pubblicare online i propri pensieri e le proprie idee da parte di tutte le persone del mondo ed è, infine, uno dei fautori del **feed RSS** (**Rich Site Summary** o **Really Simple Sincitation**).

Il primo ad utilizzare in tal senso la piattaforma fu **Jorn Barger**, un commerciante americano appassionato di caccia, che decise di aprire una propria pagina personale intitolata **RobotWisdom.com**, con l'intento di condividere i risultati delle sue ricerche sul web riguardo al suo hobby. In parte lo si deve a lui l'attuale nome della tipologia del sito web, in quanto coniò la parola "**Weblog**", abbreviazione di "**Web Log**", la cui traduzione è "**registro**" (o "**diario**", "**giornale**...") in rete. Successivamente, nella primavera del 1999, **Peter Merholz** propose l'abbreviazione "**Blog**" sul suo sito **Peterme.com**, giocando con la parola "**WebLog**", facendola divenire "**We Blog**" o anche "**Wee Blog**". Alla fine, per facilitazione nel gergo comune, rimase solo la parola "**Blog**", definendo "**Blogger**" ogni autore di un "**Blog**" e denominando "**blogsfera**" tutti i "**blog**". Anche in Italia ci fu la moda dei "**Blog**" fino al 2007, terminando in favore dei grossi **Social-Network** come **Facebook**, **Instagram**, **Twitter**, ecc.

In realtà, negli ultimi anni sta ritornando la fioritura di questo genere di siti web, in quanto aiutano molto ad avere una propria visibilità a partire dai motori di ricerca, diventando anche oggetto di discussione governativa per stabilire se regolarizzare o meno i contenuti, esistendo la libertà di stampa, ma al contempo la lotta ai fake.



Peter Merholz



Dave Winer nel 2007



Primo (We)Blog di Jorn Barger (1997)

Il New York Time lo ha definito "The proto blogger", Business Week lo definisce come uno dei venticinque personaggi più influenti per il web.



ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 email: info@giuseppecammarano.it

LUGLIO

L	M	M	G	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Worm Blaster 11 agosto 2003

Ad agosto del 2003 incominciò a diffondersi un virus particolare che per fortuna fu scoperto l'11 agosto dello stesso anno prima che riuscisse a compiere la sua vera missione. Il suo nome era **Blaster**, conosciuto anche come **Lovesan**, **Lovsan** o **Msblast**.

Si trattava di un "worm", ovvero di un malware in grado di autoreplicarsi per infettare altri computer. Difatti riusciva ad auto-inviarsi anche tramite email. Il worm si diffuse subito sui sistemi operativi *Windows 2000* e *Windows XP a 32 bit*, ma danneggiava anche *Windows NT*, *Windows XP a 64 bit* e *Windows Server 2003*, generando gravi problemi di instabilità soprattutto nei servizi *RPC (Remote Procedure Call)* causando la richiesta di navvio automatica del computer ogni volta che lo si avviava. Per eliminarlo era necessario disattivare l'avvio automatico e cambiare le proprietà del servizio *RPC*, per permettere all'utente di rimuovere il worm ed installare una patch che eliminasse la vulnerabilità.

Blaster conteneva due messaggi in stringhe nascoste. La prima è il motivo per cui il worm a volte è conosciuto anche col nome *Lovsan* o *Lovesan*: "I just want to say LOVE YOU SAN!!" (in italiano "Voglio solo dire TI AMO SAN!!")

Il secondo era un messaggio per *Bill Gates*, cofondatore ed ex-CEO di Microsoft: "Billy Gates why do you make this possible? Stop making money and fix your software!!" (in italiano "Billy Gates, perché rendi questo possibile? Smetti di far soldi e aggiusta il tuo software!!").

Lo scopo del worm era quello di effettuare un attacco *DDoS (Distributed Denial of Service)*, in italiano "negazione del servizio-distribuito", ovvero di un attacco da parte di più sistemi operativi per esaurire le risorse di rete e rendere impossibile l'erogazione di un servizio, facendo "crashare" i server del sito web colpito, e nello specifico della porta 80 di *windowsupdate.com*.

L'attacco era previsto per il 15 agosto 2003, ma grazie ai filtri di molti *ISP (Internet service provider)*, in italiano "fornitore di servizi Internet" la Microsoft fu avvisata in tempo ed il responsabile rec-confesso, *Jeffrey Lee Parson*, un ragazzo di 18 anni di *Hopkins*, cittadina del *Minnesota*, fu subito scoperto ed arrestato il 20 agosto 2003, e finì per avere una condanna a 18 mesi di carcere.

```

Terminal
File Edit View Terminal Go Help
offset 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f 0123456789abcdef
00001a00 00 30 40 00 3c 31 40 00 00 80 00 00 00 00 00 00 .0e.<10.....
00001a10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00 61 73 74 2e 65 78 65 00 49 20 5a 75 73 74 20 77 .....msbl
00 61 6e 74 20 74 6f 20 73 61 79 20 4c 4f 56 45<20> ast.exe.I just w
00 59 4f 55 20 53 41 4e 21 21 00 62 69 6c 6e 79 20 ant to say LOVE
00 67 61 74 65 73 20 77 68 79 20 64 6f 20 79 6f 75 YOU SAN!! billy
00 20 6d 61 6b 65 20 74 68 69 73 20 70 6f 73 73 69 gates why do you
00 62 6c 65 20 3f 20 53 74 6f 70 20 6d 61 6b 69 6e make this possi
00 67 20 6d 6f 6e 65 79 20 61 6e 64 20 66 69 78 20 ble ? Stop makin
00 79 6f 75 72 20 73 6f 66 74 77 61 72 65 21 21 00 g money and fix
00 05 00 0b 03 10 00 00 00 48 00 00 00 7f 00 00 00 your software!!
00 d0 16 d0 16 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 01 00 .....H.....
00 a0 01 00 00 00 00 00 00 e0 00 00 00 00 00 00 46 .....A.....F
00 00 00 00 00 04 5d 88 8a eb 1c c9 11 9f e8 08 00 .....].e.E.e..
10,78 Command
  
```

System Shutdown

This system is shutting down. Please save all work in progress and log off. Any unsaved changes will be lost. This shutdown was initiated by NT AUTHORITY\SYSTEM

Time before shutdown: 00:00:59

Message
Windows must now restart because the Remote Procedure Call (RPC) service terminated unexpectedly

detected and windows has been shut down to prevent damage

... time you've seen this Stop error screen, or, if this screen appears again, follow

Check to make sure any new hardware or software is properly installed. If this is a new installation, ask your hardware or software manufacturer for any windows updates you might need.

If problems continue, disable or remove any newly installed hardware or software. Disable BIOS memory options such as caching or shadowing. If you need to use Safe Mode to remove or disable components, restart your computer, press F8 to select Advanced startup options, and then select Safe Mode.

Technical information:
*** STOP: 0x000000C2 (0x00000008, 0x0049B760, 0x00000000, 0x004991D0)

collecting data for crash dump ...
initializing disk for crash dump ...



Jeffrey Lee Parson nel 2003

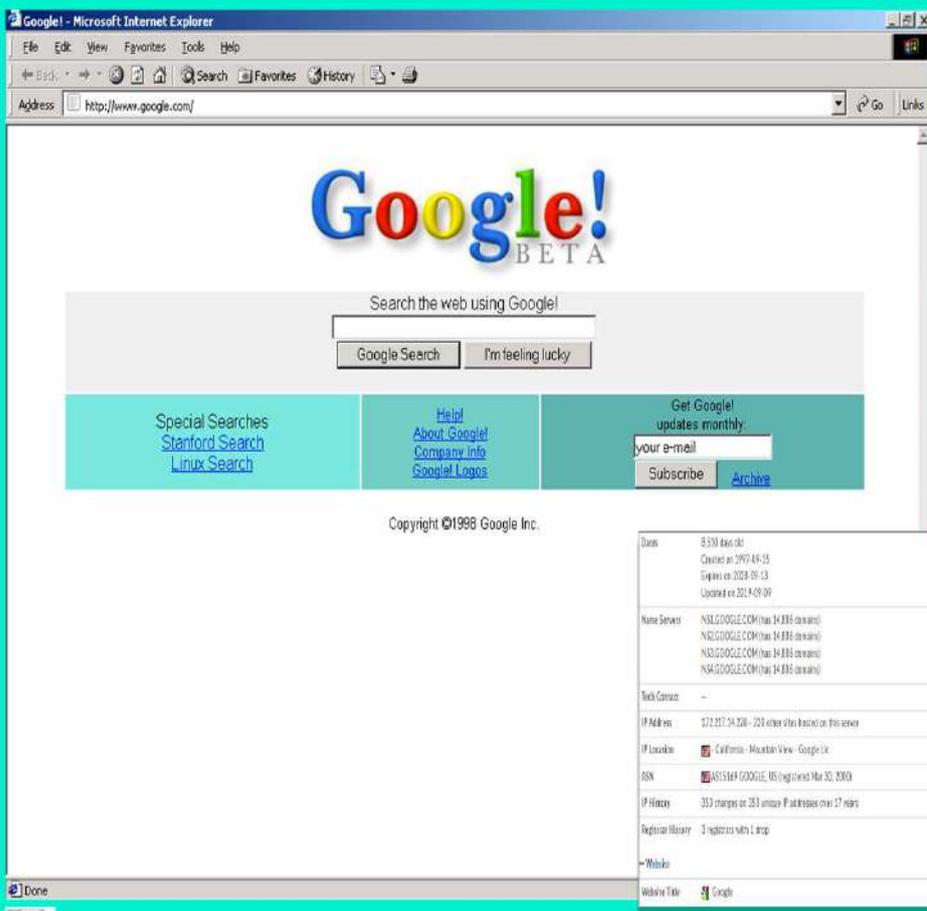
ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppeccammarano/>

WebSite: <https://www.giuseppeccammarano.it>
Email: info@giuseppeccammarano.it

AGOSTO

L	M	M	G	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

FERRAGOSTO
ASSUNZIONE DI MARIA
AL CIELO



ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it>

Date:	8:53 AM '04
Created on:	29/07/04 08:15
Expires on:	2024-09-13
Updated on:	2013-09-09
Name Servers:	NS1.GOOGLE.COM (ns14.1986.comcast.net) NS2.GOOGLE.COM (ns14.1986.comcast.net) NS3.GOOGLE.COM (ns14.1986.comcast.net) NS4.GOOGLE.COM (ns14.1986.comcast.net)
Tech Contact:	-
IP Address:	172.217.14.226 - 720 other sites hosted on this server
IP Location:	California - Mountain View - Google LLC
ASN:	AS15169 GOOGLE US (registered Mar 30, 2000)
IP History:	353 changes on 283 unique IP addresses over 17 years
Regional History:	3 registered with IANA
Website Title:	Google

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 Email: info@giuseppecammarano.it

Nascita di Google 27 Settembre 1998

Due studenti universitari, *Larry Page* e *Sergey Brin*, svilupparono un loro progetto che ha segnato una svolta molto importante nella storia dell'informatica: **Google**. Loro compresero che i motori di ricerca dell'epoca quali "AltaVista, Yahoo, Infoseek ed altri", non erano in grado di fornire risposte adeguate alla ricerca dell'utente, fornendo spesso *link di Siti Web* che non avevano nulla a che fare con quanto richiesto. Difatti, i motori di ricerca dell'epoca cercavano soltanto le ricorrenze del testo inserito dall'utente nel campo della query, per poi ordinarle in base al conteggio di numero di presenza di quest'ultima, per cui accadeva che i risultati spesso non erano pertinenti con quanto chiesto dall'utente, perché ovviamente una parola di una frase poteva essere numericamente più presente di un'altra nei testi delle pagine dei *Siti Web*. Da Tale problematica scaturì un'idea davvero innovativa denominata dai due studenti "**PageRank**": un algoritmo in grado di determinare l'importanza di una pagina web. **PageRank**, difatti, prende in considerazione molti fattori, tra cui:

- > la presenza nel testo della query digitata dall'utente;
- > la qualità dei contenuti;
- > l'anzianità del sito;
- > i link che puntano ad un sito e la provenienza di questi;
- > il numero dei visitatori.

Larry Page e *Sergey Brin* provarono quindi a vendere il loro progetto a diverse aziende, le quali, nonostante la prova dell'efficienza dei risultati elaborati, respinsero l'offerta. I due studenti, a quel punto, decisero di abbandonare gli studi per dedicarsi completamente al loro software, costituendo il **27 settembre 1998** una società, la "Google LLC", riportante lo stesso nome del dominio che avevano scelto durante la registrazione del loro motore di ricerca, ovvero "**Google**", il **15 settembre 1997**.

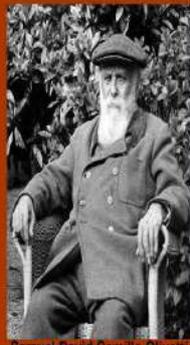
Perché chiamarlo "Google"? Cosa significa?

Ebbene, "Google" in realtà è stato un errore di trascrizione durante la registrazione del nome del dominio, dovendo pertanto essere "Googol", in onore di un termine divulgato dal matematico statunitense *Edward Kasner*, ma coniato da suo nipote di 9 anni durante una passeggiata, nel 1938 sul libro "*Matematica e immaginazione*", che illustrava la differenza tra un numero enorme e l'infinito. Un "googol", infatti, è un numero intero esprimibile con 1 seguito da cento zeri, cioè pari a 10^{100} . A Kasner si deve anche il nome degli uffici di Google, i *Googleplex*, da *googolplex*, un termine che indica un 1 seguito da un *googol* di zeri.

Oggi, Google è il motore di ricerca più utilizzato, il cui algoritmo viene continuamente migliorato, tanto da esservi presente un sistema di ricerca automatico (ma anche un "A.I." - "Artificial Intelligence") dei *siti web* e delle loro pagine da inserire nel proprio archivio, gestibile facilmente da ogni webmaster con la semplice creazione del file "robots.txt" con un contenuto di poche stringhe, indicate dalla stessa azienda.

SETTEMBRE

L	M	M	G	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			



Samuel David Camillo Olivetti
(nato: 13 agosto 1898 - Bolla: 4 dicembre 1948)

Nascita dell'Olivetti 29 Ottobre 1908

Il 29 ottobre 1908, nella città di Ivrea, l'ingegnere Camillo Olivetti costituì una società tutta italiana che avrebbe fatto la storia: la "Olivetti". Il capitale iniziale era di 350.000 lire, di cui 220.000 di Camillo Olivetti, costituite dal valore di alcuni terreni e di un fabbricato industriale che ospitava la C.G.S., fabbrica di strumenti di misura elettrici, fondata precedentemente dallo stesso Camillo. Gli altri azionisti erano amici e parenti, le modeste somme dei quali servirono ad acquistare i primi torni automatici e le prime fresatrici, sciate durante un viaggio negli Stati Uniti. Camillo Olivetti prese poi 4 ragazzi inesperti ai quali insegnò di persona elementi di meccanica, aritmetica e tecniche di costruzione. A capo di costoro mise Domenico Burzio, figlio di un operaio fuciniatore, che, per consiglio dell'insegnante, terminò i suoi studi in seconda elementare, poiché già lavorava presso la C.G.S. Vi erano, quindi, tutti gli elementi per un fallimento colossale, eppure, la voglia di lavorare non mancava e l'idea di Camillo Olivetti di costruire delle macchine da scrivere risultava essere all'epoca vincente.

La Olivetti ora incominciava ad essere pronta per il suo glorioso cammino!
Il figlio di Camillo Olivetti, Adriano Olivetti, divenuto direttore nel 1932 e presidente nel 1938 della Società Olivetti, diede un enorme impulso all'innovazione tecnologica, facendo costruire nel 1940 la prima addizionale Olivetti, seguita nel 1945 dalla **Divisumma 14**, la prima calcolatrice scrivente al mondo in grado di eseguire le quattro operazioni e di stampare il risultato, inventata da Natale Capellaro. Ne furono prodotte milioni e vendute a un prezzo pari a circa 10 volte il costo di produzione. La Olivetti diveniva sempre più conosciuta ed apprezzata nel mondo. Nel 1957, poi vincitrice del concorso "Compasso d'oro" del 1959 fu realizzata "Elea 9003", uno dei primi **mainframe computer transistorizzati** concepito da un piccolo gruppo di ricercatori con a capo Mario Tchou. Il nome ELEA stava per "ELaboratore Elettronico Aritmetico", successivamente modificato in "Automatico" per esigenze commerciali. Ad Adriano, poi, succedette nel 1960 il figlio Roberto Olivetti, il quale continuò l'opera di ingrandimento dell'azienda e innovatrice del padre, acquisendo nel 1963 l'azienda americana Underwood Typewriter Company e presentando, nel 1965 alla grande esposizione dei prodotti per ufficio BEMA di New York, due macchine rivoluzionarie: la Logos 271/2/3 (in codice MC27) e la **Olivetti Programma 101**. La Logos 271/2/3, fu la massima e ultima espressione della tecnologia meccanica applicata al calcolo (900 cicli al minuto), volta al rilancio della meccanica, rivelandosi, tuttavia, troppo costosa. La **Olivetti Programma 101**, siglata con "P101", progettata dall'ingegnere Pier Giorgio Perotto (soprannominata perciò "Perottina"), è considerata il primo "desktop computer" commerciale programmabile, per questo da molti definito come il primo "personal computer" della storia. Le soluzioni tecniche erano ritenute talmente innovative da spingere l'Olivetti a depositare apposita richiesta di brevetto a marzo del 1965 presso il competente ufficio statunitense. Una mossa che aiutò non poco la Olivetti nella causa contro la Hewlett-Packard (in acronimo HP), che aveva sfruttato di nascosto quelle soluzioni tecniche per la realizzazione dell' "HP 9100", un personal computer presentato nel 1968. La Olivetti ottenne il giusto riconoscimento per la propria invenzione, con solo un compenso a titolo di royalty di 900.000 dollari. L'azienda italiana, dopo tanti meriti, oggi non ha più quel primato mondiale, ma continua ad esistere come S.P.A. operante nel settore dell'informatica del gruppo Telecom Italia. Molti italiani che ne conoscono la storia sperano che un giorno l'Olivetti torni al suo glorioso passato.

Elea 9003



Olivetti Programma 101 ("P101")

Logos 2712

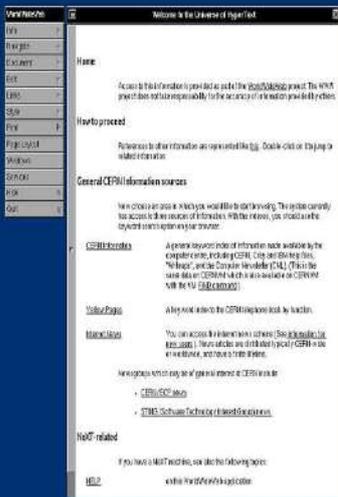
ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it/>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
email: info@giuseppecammarano.it

OTTOBRE

L	M	M	G	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FESTA DI HALLOWEEN



Year/Work	Recipient
1994	John H. ...
1995	...
1996	...
1997	...
1998	...
1999	...
2000	...
2001	...
2002	...
2003	...
2004	...
2005	...
2006	...
2007	...
2008	...
2009	...
2010	...
2011	...
2012	...
2013	...
2014	...
2015	...
2016	...
2017	...
2018	...
2019	...
2020	...
2021	...
2022	...
2023	...
2024	...
2025	...
2026	...
2027	...
2028	...
2029	...
2030	...



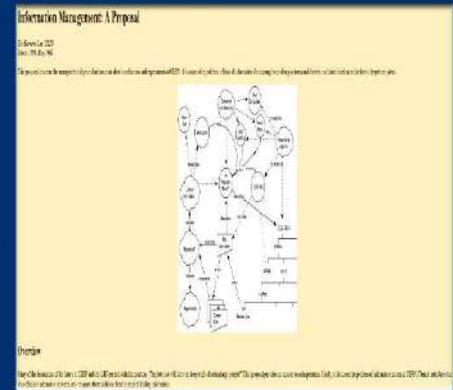
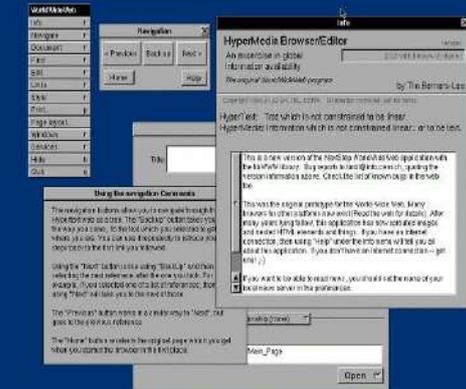
Il primo sito Web 13 Novembre 1990

In un tempo non molto lontano, un giovane 36enne di nome **Tim Berners-Lee** concepì l'idea probabilmente più geniale e rivoluzionaria dei nostri tempi: **Internet**. **Timothy John Berners-Lee** (nato l'8 giugno 1955), noto anche come **TimBL**, laureatosi in fisica al **Queen's College dell'Università di Oxford** nel 1976, lavorò presso il **CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire)** di Ginevra come consulente informatico con un contratto indipendente da giugno a dicembre 1980, periodo in cui propose un progetto basato sul concetto di **ipertesto**, per facilitare la condivisione e l'aggiornamento delle informazioni tra i ricercatori. Il nome del software-prototipo che rendeva tutto questo possibile era **'ENQUIRE'** (in italiano **'chiedere informazioni'**). Questo software non fu mai pubblicato, ma servì a formare la base concettuale per lo sviluppo del **World Wide Web**.

Nel 1984, dopo aver lavorato al **John Poole's Image Computer Systems Ltd**, ritornò al CERN con una borsa di studio per lavorare sui sistemi distribuiti *real-time* per l'acquisizione di dati scientifici e sistemi di controllo. Fu davvero colpito su come alcuni suoi colleghi italiani riuscissero ad inviare informazioni tramite linea telefonica da un piano all'altro dell'Istituto, comprese le visualizzazioni video. Incominciò, quindi, di nuovo a pensare al suo vecchio progetto **ENQUIRE**, migliorandolo insieme al collega belga **Robert Cailliau**, concependo un software per la condivisione e documentazione scientifica in formato elettronico indipendentemente dalla piattaforma informatica utilizzata. Presentò quindi, il 12 marzo 1989, al proprio supervisore, una proposta scritta la **'Information Management: a Proposal'**, dove si tracciavano le prime linee concettuali del linguaggio **HTML** e dei protocolli di rete. L'idea fu sottoposta al CERN, la quale la valutò come **'vago ma interessante'**, per cui non fu scartata. Quel documento non è stato solo ben conservato, ma è addirittura esposto al pubblico, e se qualcuno volesse leggerlo potrà farlo tramite il sito ufficiale del **W3C** (acronimo di **World Wide Web Consortium**, un'organizzazione internazionale gratuita, fondata dallo stesso **Tim Berners-Lee**, di cui è anche il direttore, che si occupa dello standard per il **World Wide Web**), all'indirizzo: <https://www.w3.org/History/1989/proposal.html>.

La prima vera pagina Web risalirebbe, secondo alcuni, al **13 novembre 1990**, persa perché il creatore era troppo impegnato a convincere i suoi colleghi del CERN per salvarne una copia, per cui, ufficialmente la si fa risalire al **06 Agosto 1991**, quando **Berners-Lee** cominciò ad annunciare pubblicamente su diversi newsgroup l'esistenza del progetto **WWW** e la disponibilità del software. Ci vollero, tuttavia, 17 giorni perché il primo utente esterno al centro di ricerca visitasse la pagina suddetta. Il 30 aprile 1993 il CERN decise di mettere il **WWW** a disposizione di tutti rilasciandone il codice sorgente in pubblico dominio, cambiando per sempre il corso della storia umana.

Nella primavera del 1993, in Italia fece la sua comparsa il primo sito Web tuttora attivo: **crs4.it**. Si tratta del "Centro di ricerca, sviluppo e studi superiori in Sardegna".



ICT - Information and Communications Technology
<https://www.facebook.com/giuseppecammarano.it/>

WebSite: <https://www.giuseppecammarano.it>
 email: info@giuseppecammarano.it

NOVEMBRE

L	M	M	G	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
TUTTI I SANTI						
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

