

Tutto quello che avreste voluto sapere sui siti web ma che non avete mai osato chiedere

Questo documento utilizza materiale tratto da <https://it.wikipedia.org/wiki/>

I testi sono disponibili secondo la [licenza Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo](#);

possono applicarsi condizioni ulteriori.

Vedi le [condizioni d'uso](#) per i dettagli.

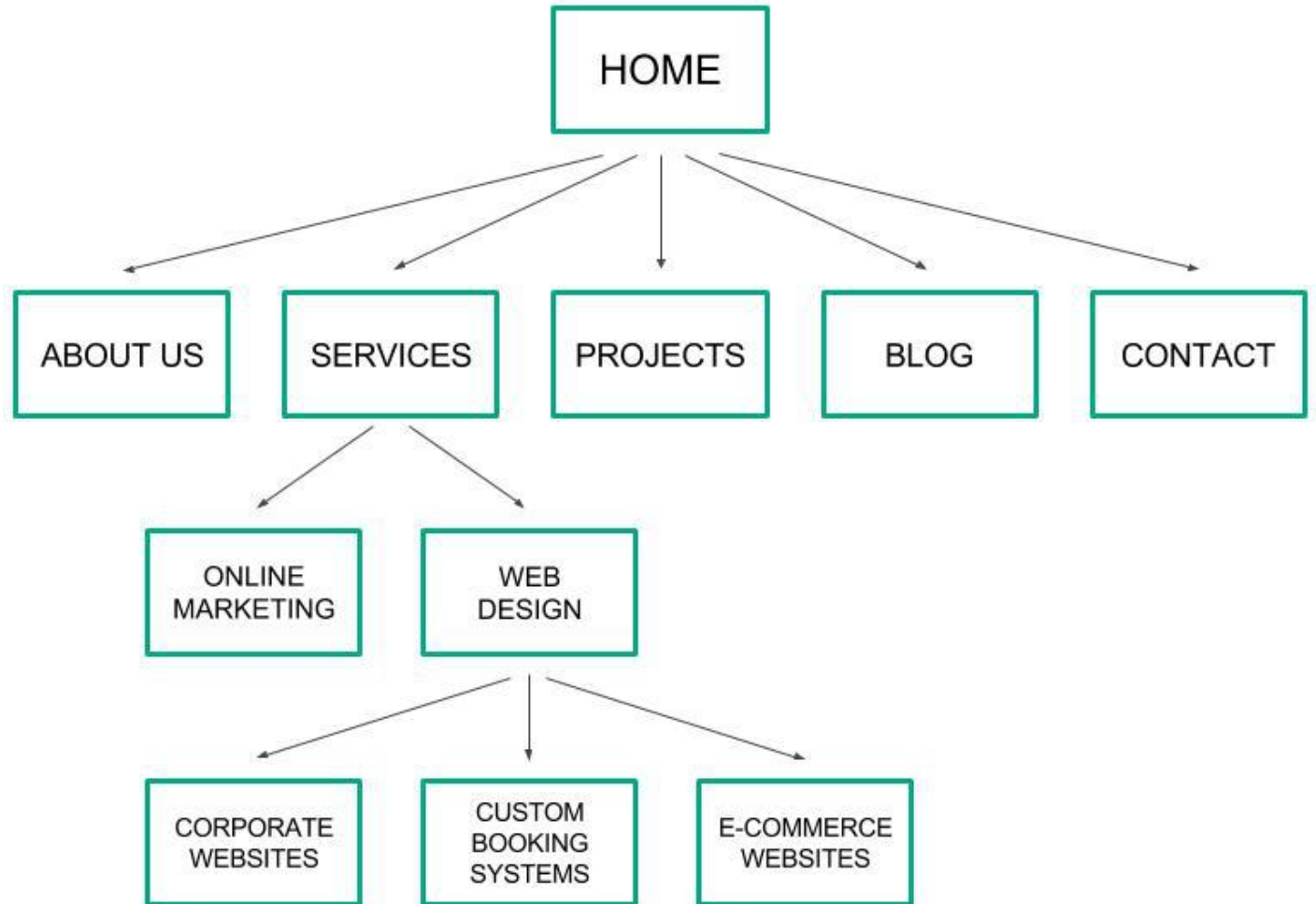
Il sito web

Nelle tecnologie del [web](#), un **sito web** o **sito Internet**^[1] (anche abbreviato in **sito** se chiaro il contesto [informatico](#)) è un insieme di [pagine web](#) correlate, ovvero una struttura [ipertestuale](#) di documenti che risiede tramite [hosting](#) su un [server web](#), raggiungibile dall'utente finale tipicamente attraverso un comune [motore di ricerca](#) e/o un [indirizzo web](#) tramite [web browser](#).

Home page

Dal punto di vista dell'organizzazione o struttura dei contenuti tipicamente un sito web è strutturato in una *pagina principale* ([home page](#)), che rappresenta la pagina principale di presentazione del sito e dei suoi contenuti e dalle pagine web secondarie dei contenuti, raggiungibili dai [menù](#) e [widget](#) presenti nell'home page stessa

Struttura
ad albero



Portali

Quando il sito web costituisce un punto di partenza, un portone di ingresso, per raggruppare servizi o informazioni web di tipi differenti (di solito sviluppate e gestite in modo autonomo l'una dall'altra), si parla più propriamente di portale web. Spesso inoltre un sito web si accoppia/accompagna ad un database sullo stesso web server per la memorizzazione strutturata di dati e informazioni.

Nome di dominio

L'[home page](#) di un sito è la prima pagina che si ottiene digitando il solo nome di dominio.

Per esempio, nell'indirizzo **www.w3c.org/Consortium/Offices/role.html**:

- **www.w3c.org** è la radice, o nome di dominio
- **/Consortium/Offices/** sono le sottocartelle, separate dal simbolo "/"
- **role.html** è il nome della pagina

Nome a dominio di primo livello

Questo è l'elenco alfabetico di tutti i [domini Internet di primo livello](#) attualmente in uso,.

Domini di primo livello nazionali (*country-code top-level domain* o ccTLD): usati da uno Stato o una dipendenza territoriale e costituiti da due lettere;

- **Domini di primo livello generici** (*generic top-level domain* o gTLD): usati da particolari classi di organizzazioni (per esempio, [com](#) per le organizzazioni commerciali) e costituiti da tre o più lettere.
- **Domini di primo livello infrastrutturali** (*infrastructure top-level domain*): il dominio di primo livello [arpa](#) è l'unico di questo tipo attualmente esistente.

Nome a dominio di secondo livello

Il **dominio di secondo livello** è la parte che precede il [dominio di primo livello](#) nel [nome di dominio internet](#); per esempio l'indirizzo internet di Wikipedia è `wikipedia.org` in esso il dominio di secondo livello è rappresentato "wikipedia".

Nome a dominio di terzo livello

Un **dominio di terzo livello** è un [sottodominio](#) di livello immediatamente inferiore al [dominio di secondo livello](#).

Poiché i livelli dei domini sono definiti gerarchicamente in ordine crescente a partire da destra, ed ogni livello è separato da un punto (.), nel sito *it.wikipedia.org* il [dominio di primo livello](#) è definito da *org*, il secondo livello è determinato da *wikipedia*, mentre *it* costituisce il dominio di terzo livello.

I domini di terzo livello vengono a volte forniti gratuitamente da società di hosting, che beneficiano del traffico sui [siti](#) ospitati e quindi dalla pubblicità indotta.

Registro.it



Registro.it (come sito dedicato all'attività vedi: nic.it) è l'organismo responsabile dell'assegnazione e della gestione dei domini Internet che terminano con il dominio di primo livello nazionale (ccTLD) .it. Il servizio opera all'interno dell'Istituto di Informatica e Telematica del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) e gestisce tutte le attività di registrazione e tutela, a pagamento e con scadenza annua, relative alla registrazione e al mantenimento dei nomi a dominio.it. La registrazione dei domini.it è aperta a tutte le persone fisiche (maggioenni) e giuridiche dell'Unione europea.

Provider -ISP-

In telecomunicazioni un *Internet service provider* (termine mutuato dalla lingua inglese che in italiano significa **fornitore di servizi Internet**), in sigla ISP (anche abbreviato in *provider* se chiaro il contesto informatico), è una struttura commerciale o un'organizzazione che offre agli utenti (residenziali o imprese), dietro la stipulazione di un contratto di fornitura, servizi inerenti a Internet, i principali dei quali sono l'accesso al World Wide Web (via hosting) e la posta elettronica.

Hosting Basic Linux

Spazio disco e traffico - Illimitato

Backup automatico dello spazio web

Domini inclusi - 1

Gestione DNS

Certificato SSL DV

HTTP/2

Caselle email (1GB) - 5

Email IMAP

Antivirus e Antispam

Webmail

Oltre 200 applicazioni disponibili

Linguaggi supportati

PHP 7.1, Perl 5.16, Python 2.7, Ruby 2.4.2 e altri

Larghezza di banda

2Gbit/s best effort

Pannello di controllo

Assistenza gratuita 24/7

Hosting Basic WordPress

WordPress pre installato

Spazio disco e traffico - Illimitato

Backup automatico dello spazio web

Domini inclusi - 1

Gestione DNS

Certificato SSL DV

HTTP/2

Caselle email (1GB) - 5

Email IMAP

Antivirus e Antispam

Webmail

Oltre 200 applicazioni disponibili

Linguaggi supportati

PHP 7.1, Perl 5.16, Python 2.7, Ruby 2.4.2 e altri

Larghezza di banda

2Gbit/s best effort

Pannello di controllo

Assistenza gratuita 24/7

Principali provider italiani

- [Aruba \(azienda\)](#)
- [BT Italia](#)
- [Cloudditalia Telecomunicazioni](#)
- [Eolo \(azienda\)](#)
- [Fastweb](#)
- [Fastweb](#)
- [Linkem](#)
- [Nexus \(azienda\)](#)
- [OKcom](#)
- [Register.it](#)
- [ReteTel italia](#)
- [Telecom Italia](#)
- [Tiscali \(azienda\)](#)
- [Vodafone IMC-link](#)
- [talia](#)
- [Welcome Italia](#)
- [Wind Tre](#)

I migliori hosting WordPress

Indice

- Aruba
- Vhosting Solution
- Siteground
- GoDaddy
- Altri servizi di hosting popolari

Content Management system

— — —

In [informatica](#) un **content management system**, in [acronimo CMS](#) (*sistema di gestione dei contenuti in italiano*), è uno strumento [software](#), installato su un [server web](#), il cui compito è facilitare la gestione dei contenuti di [siti web](#), svincolando il [webmaster](#) da conoscenze tecniche specifiche di [programmazione Web](#). Generalmente offre un'interfaccia di amministrazione con cui l'amministratore può gestire ogni aspetto del sito web, senza il bisogno di possedere conoscenze tecniche particolari di [programmazione Web](#). Esistono CMS specializzati, cioè appositamente progettati per un tipo preciso di contenuti (una [wiki](#), un [blog](#), un [forum](#), un [giornale online](#), ecc.) e CMS generici, che tendono a essere più flessibili per consentire la pubblicazione di diversi tipi di contenuti.

Quando si parla di "contenuti" si intendono dati, informazioni, conoscenze, in qualsiasi forma (testo, immagine, [video](#), musica, software, ecc.). Quando si parla di "struttura" s'intende: impaginazione, formattazione, [architettura](#), sezioni, gestione delle modifiche e delle versioni, gerarchia e privilegi dei ruoli, ecc.

CMS 2

Tecnicamente, un CMS è un'applicazione lato server che generalmente si appoggia su un database per l'archiviazione dei contenuti; l'applicazione è suddivisa in due parti:

- una sezione di amministrazione (back end), che serve ad organizzare e supervisionare la produzione dei contenuti;
- una sezione applicativa (front end), che l'utente web usa per fruire dei contenuti e delle applicazioni del sito. L'amministratore del CMS gestisce tramite un pannello di controllo i contenuti da inserire o modificare.

I CMS possono essere realizzati tramite programmazione in vari linguaggi web tra cui, più comunemente, ASP, PHP, Microsoft .NET; il tipo di linguaggio adoperato è indifferente a livello di funzionalità.

Hosting 1

In informatica si definisce **hosting** (dall'inglese *to host*, ospitare) un servizio di rete che consiste nell'allocare su un server web un sito web o di un'applicazione web, rendendolo così accessibile dalla rete Internet e ai suoi utenti.

Tale "server web", definito "host", è connesso ad Internet in modalità idonea a garantire l'accesso alle pagine del sito mediante il web browser dell'host client dell'utente, con identificazione dei contenuti tramite dominio ed indirizzo IP. Il servizio può essere gratuito o a pagamento, tipicamente a qualità maggiore nel secondo caso.

Hosting 2

Pur essendo possibile ospitare il proprio sito web su un server o spazio FTP all'interno della propria infrastruttura, è prassi che ci si rivolga ai servizi forniti da imprese specializzate: provider, data center, società di telecomunicazioni, etc.

La fornitura di servizi di connessione ad Internet, *hosting*, housing, e servizi connessi, è oggi un settore economico molto specifico, compreso all'interno dell'ICT, in cui operano molte realtà nazionali, ma anche grandi aziende transnazionali.

Web statico

Il **Web statico** è un paradigma di progettazione e pubblicazione web caratterizzata, dal punto di vista comunicativo, in un'interazione sostanzialmente unilaterale: l'utente può visualizzare i contenuti forniti dall'autore di un sito, ma non può modificare lo stato né le informazioni. Da un punto di vista tecnico i contenuti, siano essi testuali, strutturati e formattati in documenti e fogli di stile, principalmente utilizzando nell'ordine i formati di marcatura HTML e CSS, o audiovisivi, sono memorizzati dal server e non vengono manipolati né da quel lato, prima della trasmissione al browser, né dall'altro, al momento della loro visualizzazione o riproduzione per l'utente.

Web dinamico

Il termine **web dinamico** viene utilizzato per indicare tutte quelle [applicazioni web](#) che interagiscono attivamente con l'utente, modificando le informazioni mostrate, in base alle informazioni da esso ricevute e che consentono anche un più rapido aggiornamento del [sito web](#) da parte dell'amministratore. Esso si contrappone al [web statico](#) che rappresenta invece il vecchio paradigma di [programmazione web](#).

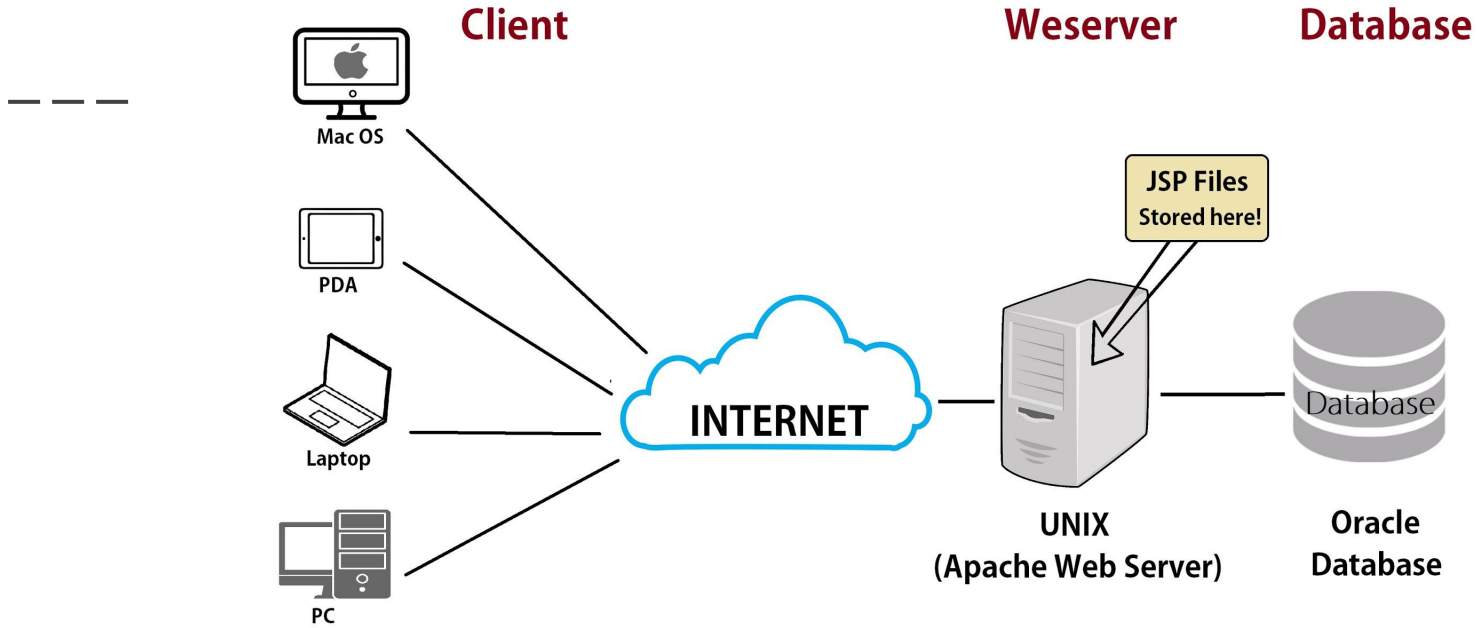
Web dinamico 2

Esempi tipici di applicazioni web dinamiche sono i siti di e-commerce che ovviamente devono interagire con l'utente ed adeguarsi alle sue scelte. Molti siti web sono considerati "dinamici" dato che consentono all'utente di personalizzare l'impaginazione o le informazioni mostrate o aggiornare in maniera efficiente (dinamica appunto) i contenuti in modo da renderli più vicine alle richieste dell'utente o del programmatore web.

Web server

Solitamente le pagine di un sito risiedono tutte sullo stesso Web server, ossia lo spazio fisico in cui risiedono i files che compongono il sito, e la ramificazione in sottocartelle dell'indirizzo corrisponde ad una uguale ramificazione nell'hard disk dello stesso server. L'applicazione software che, in esecuzione su un server esecuzione su un server, è in grado di gestire le richieste di trasferimento di pagine web di un client, tipicamente un web browser.

Ovviamente l'accesso ad un sito o alle pagine web per eventuali modifiche su contenuti e/o forma da parte degli sviluppatori è del tutto riservato all'amministratore del sito tramite codici o chiavi di accesso.



il web server

Il browser

Per l'[interpretazione](#) del codice che compone una pagina web vengono comunemente utilizzati i [browser](#), ovvero quei [software](#) che hanno il compito di interpretare il codice e restituirne un output grafico. Tra i browser più comunemente utilizzati possiamo trovare (a titolo indicativo e non esaustivo) Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Microsoft Internet Explorer, Microsoft Edge (OS Windows 10) e Safari.



i principali browser

Aspetto grafico del sito web

I file interpretati da questi software all'accesso della pagina web sono solitamente i fogli di stile ([CSS](#)) e i vari [script](#) che vengono richiamati all'accesso della pagina. Questi determinano dunque l'aspetto grafico finale restituito all'utente all'accesso della pagina.

GUI

L'**interfaccia grafica** (nota anche come **GUI** (dall'inglese *Graphical User Interface*), in informatica è un tipo di interfaccia utente che consente l'interazione uomo-macchina in modo visuale utilizzando rappresentazioni grafiche piuttosto che utilizzando una interfaccia a riga di comando.

Hanno cominciato ad apparire negli anni 1980, tra i primi esempi il Macintosh 128K di Apple, presentato nel gennaio 1984, anche se limitata dal monitor in bianco e nero; nel gennaio del 1985 Atari Corporation aveva presentato l'Atari ST, anche se l'interfaccia grafica era monocromatica.

User experience (UXD o UED)

— — —

o **User experience design (UXD o UED)**, in italiano: **progettazione dell'esperienza utente**^[1] è il processo volto ad aumentare la soddisfazione e la fedeltà del cliente migliorando l'usabilità, la facilità d'uso e il piacere fornito nell'interazione tra il cliente e il prodotto. La progettazione dell'esperienza utente comprende la tradizionale progettazione interazione uomo-macchina e la estende indirizzandosi a tutti gli aspetti del prodotto o del servizio come percepito dagli utenti. L'esperienza utente è qualsiasi aspetto di un'interazione della persona con un dato sistema IT, includendo l'interfaccia, la grafica, la progettazione industriale, l'interazione fisica e manuale.

Ue design

— — —

Il design visivo, noto anche come disegno grafico, design dell'interfaccia utente, progettazione di comunicazione e comunicazione visiva, rappresenta l'estetica o l'aspetto e l'aspetto del front end di qualsiasi interfaccia utente. Il trattamento grafico degli elementi di interfaccia è spesso percepito come il disegno visivo. Lo scopo del disegno visivo è quello di utilizzare elementi visivi come colori, immagini e simboli per trasmettere un messaggio al suo pubblico. I fondamenti della psicologia di Gestalt e la percezione visiva forniscono una prospettiva cognitiva su come creare una comunicazione visiva efficace.

I linguaggi di programmazione per il web

— — —

La programmazione web è dipendente dagli obiettivi dell'applicazione sviluppata ed è strettamente legata alla scelta tra [Web statico](#) e [Web dinamico](#).

- Il primo approccio è quello originario del Web e consiste nella stesura di documenti [formattati](#) direttamente in codice [HTML](#) e caratterizzati da una bassa interazione con l'utente.
- Il secondo, rappresenta invece l'evoluzione delle applicazioni Web con l'inserimento di processi di automazione ed una maggiore [interattività](#) con l'utente (vedi anche [Web 2.0](#)).

Il web dinamico fa sovente uso di [database](#) e di [linguaggi di scripting](#) elaborati dal [server](#) oppure dal [client](#) quali ad esempio [PHP](#), [ASP](#), [.NET](#), [JavaScript](#), [Python](#). Questi codici una volta elaborati restituiscono codice in [HTML](#) al [web browser](#) dell'utente.

Linguaggio Html

In [informatica](#) l'**HyperText Markup Language (HTML)**; traduzione letterale: linguaggio a marcatori per [ipertesti](#)) è un [linguaggio di markup](#). Nato per la [formattazione](#) e [impaginazione](#) di documenti [ipertestuali](#) disponibili nel [web 1.0](#), oggi è utilizzato principalmente per il disaccoppiamento della struttura logica di una [pagina web](#) (definita appunto dal markup) e la sua rappresentazione, gestita tramite gli stili [CSS](#) per adattarsi alle nuove esigenze di comunicazione e pubblicazione all'interno di [Internet](#)^[3].

L'HTML è un linguaggio di [pubblico dominio](#), la cui [sintassi](#) è stabilita dal [World Wide Web Consortium](#) (W3C).

Linguaggio PHP

PHP (acronimo ricorsivo di "PHP: Hypertext Preprocessor", preprocessore di ipertesti;) è un linguaggio di scripting interpretato, originariamente concepito per la programmazione di pagine web dinamiche. L'interprete PHP è un software libero distribuito sotto la PHP License.

Attualmente è principalmente utilizzato per sviluppare applicazioni web lato server, ma può essere usato anche per scrivere script a riga di comando o applicazioni stand-alone con interfaccia grafica.

Linguaggio CSS

Il **CSS** (acronimo di **Cascading Style Sheets**, in italiano **fogli di stile a cascata**), in informatica, è un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML ad esempio i siti web e relative pagine web. Le regole per comporre il CSS sono contenute in un insieme di direttive (*Recommendations*) emanate a partire dal 1996 dal W3C.

L'introduzione del CSS si è resa necessaria per separare i contenuti delle pagine HTML dalla loro formattazione o layout e permettere una programmazione più chiara e facile da utilizzare, sia per gli autori delle pagine stesse sia per gli utenti, garantendo contemporaneamente anche il riutilizzo di codice ed una sua più facile manutenzione.

Protocollo trasferimento dati

p.es https://www.wikipedia.org/wiki/Sito_web

In informatica un **protocollo di comunicazione** è un insieme di regole formalmente descritte che definiscono le modalità di comunicazione tra due o più entità. Queste regole sono definite mediante specifici protocolli, dalle tipologie più varie e ciascuno con precisi compiti/finalità, a seconda delle entità interessate e del mezzo di comunicazione. Se le due entità sono remote, si parla di protocollo di rete.

Protocollo trasferimento dati 2

p.es https://www.wikipedia.org/wiki/Sito_web

L'aderenza ai protocolli garantisce che due software in esecuzione su diverse macchine possano comunicare efficacemente, anche se sono stati realizzati indipendentemente cioè interoperabilità. In senso più lato, un protocollo di comunicazione si può definire come un insieme di regole che vengono stabilite per instaurare una comunicazione corretta: ad esempio due persone di differenti madrelingue potrebbero mettersi d'accordo nell'utilizzo della lingua inglese per comunicare.

Il protocollo http

protocollo (p.es http)

Identifica il protocollo, tipicamente di livello applicazioni, da utilizzare per l'accesso al server. I protocolli più comuni sono l'HTTP, HTTPS, FTP, MMS ecc. Se il protocollo non viene specificato, generalmente il browser utilizza il protocollo "http" come predefinito. In alcuni casi l'utente potrebbe vedere la pagina caricata con protocollo https, ma questo solo perché il web server è già stato contattato con protocollo http e ha risposto al browser con un codice di stato di reindirizzamento (3xx, di solito 301 o 302).

://

Il protocollo ftp

File Transfer Protocol (FTP) (*protocollo di trasferimento file*), in [informatica](#) e nelle [telecomunicazioni](#), è un [protocollo](#) per la [trasmissione](#) di [dati](#) tra [host](#) basato su [TCP](#) e con [architettura di tipo client-server](#).

Il protocollo usa connessioni TCP distinte per trasferire i dati e per controllare i trasferimenti e richiede autenticazione del client tramite nome utente e password, sebbene il [server](#) possa essere configurato per connessioni anonime con credenziali fittizie. Dato che FTP trasmette in chiaro sia tali credenziali sia ogni altra comunicazione è spesso reso sicuro utilizzando un sottostrato [SSL/TLS](#) e tale variante è chiamata [FTPS](#).

Filezilla

FileZilla Client è un [software libero](#) [multipiattaforma](#) che permette il trasferimento di [file](#) in [Rete](#) attraverso il [protocolloFTP](#). Il [programma](#) è disponibile per [GNU/Linux](#), [Microsoft Windows](#), e [macOS](#). Tra i vari protocolli supportati, oltre all'[FTP](#) vi è l'[SFTP](#), e l'[FTP](#) su [SSL/TLS](#). Il 10 agosto del [2007](#) era uno dei [dodici](#) software più popolari di [SourceForge](#) di tutti i tempi.

UI di Filezilla

The screenshot shows the FileZilla interface with the following components highlighted by numbered callouts:

- 1 Quick Connect Bar:** The top bar containing fields for Host, Username, Password, and Port, along with a Quickconnect button.
- 2 Connection Status (Messages):** The status window showing connection logs and server responses.
- 3 Local System Folders & Files:** The local site pane showing a tree view of the local file system and a table of files.
- 4 Server Folders & Files:** The remote site pane showing a tree view of the server file system and a table of files.
- 5 Transfer Details:** The bottom pane showing transfer progress and status.

Local site: /Applications/MAMP/htdocs/wp-content/

Filename	Filesize	Filetype	Last modified
..			
css		Directory	06/23/2014
font		Directory	06/23/2014
functions		Directory	06/23/2014
images		Directory	08/20/2014
js		Directory	06/23/2014
lang		Directory	06/23/2014
options		Directory	06/23/2014
404.php	524	php-file	06/23/2014
apple-touch-icon.png	9410	png-file	09/24/2014

19 files and 7 directories. Total size: 905849 bytes

Remote site: /

Filename	Filesize	Filetype	Last modified	Permissions	Owner/Group
..					
webalizer.conf	24106	conf-file	08/30/2012 0...	0644	2355 2356
.zshrc	658	File	11/25/2013 0...	0644	2355 2356
.lastlogin	13	File	10/14/2014 1...	0600	2355 2356
.kshrc	171	File	06/04/2014 0...	0644	2355 2356
.gemrc	141	File	06/06/2014 0...	0644	2355 2356
.emacs	500	File	05/07/2013 0...	0644	2355 2356
.dns	11	File	08/24/2014 0...	0644	2355 2356
.contactemail	24	File	06/06/2014 0...	0600	2355 2356
.bashrc	175	File	05/23/2012 0...	0644	2355 2356

11 files and 11 directories. Total size: 26008 bytes

Transfer Details: Queued files | Failed transfers | Successful transfers

Software open source

— — —

In informatica il termine inglese **open source** (che significa sorgente aperta) viene utilizzato per riferirsi ad un software di cui i detentori dei diritti rendono pubblico il codice sorgente, favorendone il libero studio e permettendo a programmatori indipendenti di apportarvi modifiche ed estensioni. Questa possibilità è regolata tramite l'applicazione di apposite licenze d'uso.

Per quanto riguarda il web, oltre l'80%^[8] dei siti web utilizza linguaggi di programmazione server-side o client-side open source, come PHP o JavaScript. I server web più diffusi^{[9][10]} sono open source.



mozilla

Firefox



WORDPRESS

OpenOffice.org

fedora 

blender



Java

php

MySQL



debian

Linux



Apache



ubuntu