

1) Encontre dois modelos de negócio na internet que você julgue interessante relatando:

-Amazon:

- **O Diferencial:** Empresa de comércio eletrônico e entregas, ampliaram seus horizontes a fim de proporcionar maior comodidade aos assinantes de seus serviços, adotando e aplicando tecnologia e praticidade no dia a dia, como seu serviço de entregas no mesmo dia, entregas feitas por drones, a assistente virtual para casa inteligente Alexa, o serviço de atendimento “VIP” do Amazon Prime, com direito a um vasto catálogo de filmes e séries, frete grátis e rápido ou desenvolvimento de jogos, como Lost Ark e New World.

- **As Tecnologias que usa:** Embora a empresa tenha diversos afluentes, o site principal aparenta se estruturar com Java e C++, bem como Rust e alguns traços de Ruby e Framework .NET, dentre outros, dependendo da plataforma.

- **Como surgiu:** Fundada em 1994 por Jeff Bezos, que acreditava no potencial da internet como meio de comércio, originalmente vendia apenas livros, o que mudou bastante com o passar dos anos.

- **Público alvo:** Com sua ampla variedade de produtos e serviços, a Amazon abrange todo o público geral como seu alvo, desde o comércio de brinquedos, roupas e eletrônicos até móveis, filmes e séries para todas as idades e integração com diversas empresas e plataformas para disponibilizar o melhor atendimento para prender a atenção dos consumidores.

-Game Jolt:

- **O Diferencial:** Site que possibilita aos usuários publicarem diversos jogos, motores gráficos/de jogos e frameworks próprias para uso e desenvolvimento de jogos, bem como comunidades que permitem a interação dentre usuários que postam seu feedback aos desenvolvedores, que uma vez contentes com o estado de seus jogos, podem vir a comercializar estes. Permite a ampliação do mercado de trabalho ligado ao desenvolvimento de jogos e programação como um todo.

- **As Tecnologias que usa:** O site principal utiliza linguagens como php, MySQL, C, C++ e JavaScript, embora permita que os usuários publiquem conteúdos elaborados em GML, Unity, Ruby, SFML, dentre outros.

- **Como surgiu:** O desenvolvimento do site começou em 2002, por David DeCarmin, que pretendia criar uma plataforma onde desenvolvedores pudessem publicar e descobrir jogos indies rapidamente, com feedback enviado diretamente ao desenvolvedor. O site entrou em funcionamento em 2004.

- **Público alvo:** Todos que se interessem em descobrir jogos indie ou publicá-los, com certas restrições de conteúdo relacionados a idade, que leva a entender que pode haver algum enfoque no público de 10 – 18 anos.

2)Quais são as principais linguagens utilizadas na Web pelos navegadores (Browsers)?

Algumas das principais linguagens utilizadas nos navegadores Web são Java, Ruby, php, Python, CSS, HTML e JavaScript, C, dentre outros.

3) Qual arquitetura a internet/web usa? Explique a mesma?

A arquitetura utilizada pela internet é o conjunto de protocolos TCP/IP. Estes protocolos são identificados por sua padronização na rede de computadores, possibilitando a comunicação por troca de informações dentre computadores, seguindo uma espécie de “regra”.

4) E a web qual protocolo utiliza para seu funcionamento? Como funciona este protocolo?

A web utiliza o protocolo HTTP. Seu funcionamento se dá quando o usuário envia a solicitação de dados a serem exibidos ao servidor, que confere essa solicitação e exibe para o usuário, os dados solicitados.

5) Quem determina os principais padrões na web que devem ser seguidos por linguagens e navegadores?

Estes padrões da web são determinados por órgãos reconhecidos mundialmente, em especial a W3C (World Wide Web Consortium), mas há outros como a ECMA e WHATWG, que almejam padronizar a linguagem utilizada para o desenvolvimento na web através de protocolos, no intuito que funcionem igualmente de forma mundial.