1. Virusų klasifikacija

Virusus galima klasifikuoti pagal įvairius požymius.

1. Vienas jų – viruso algoritmo ypatybės ir veikimo būdas. Šiuo atveju galima išskirti tokias pagrindines jų grupes:
   1. tikrasis virusas,
   2. kirminas,
   3. loginė bomba,
   4. laiko bomba,
   5. Trojos arklys,
   6. virusai palydovai,
   7. nematomi virusai.
2. Kitas virusus klasifikuojantis požymis yra jų kenksmingumas. Pagal tai virusai gali būti skirstomi į:
   1. nepavojingus,
   2. pavojingus,
   3. labai pavojingus.
3. Pagal užkrėtimo būdą virusai skirstomi į:
   1. rezidentinius,
   2. nerezidentinius.
4. Pagal „gyvenimo“ aplinką virusus galima skirstyti į:
   1. failų virusus,
   2. kelties virusus.
5. Kompiuterinių žaidimų nauda

Kompiuteriniai žaidimai, kaip pramogos forma, yra puiki tuom, kad mes nejučia tobulėjam. Spalvingos grafikos, fantastiški garso takeliai, intriguojantys ir nenuspėjami scenarijai – visa tai yra puiku. Tačiau taip pat kompiuteriniai žaidimai yra mokymosi priemonė. Norėdami įsitikinti šiuo teiginiu, reikia detaliau panagrinėti, kokią įtaką mūsų smegenims turi šis laiko praleidimo būdas.

*Gerina strateginį mąstymą.* Retame žaidime iš mūsų nereikalaujama strategiškai numatyti keletą žingsnių į priekį. Ilgainiui strateginio mąstymo arba „mąstymo į priekį“ įgūdis tik gerėja, o jį jau galima pritaikyti realiame gyvenime.

*Padeda geriau išspręsti problemas.* Žaidimo metu mes susiduriame su didžiuliais iššūkiais, kurie reikalauja kūrybiško problemų sprendimo. Kiekvienas žaidėjas turi išspręsti nuo vieno iki šimto skirtingų problemų skirtingose situacijose.

*Gerina rankos koordinaciją.* Jei tuom netikite, paimkite pelę ir paspauskite straipsnio pabaigoje esantį mygtuką „Patinka“. Matote kaip paprasta? Nes nėra skubos. Tuo tarpu žaidžiant žaidimą jūsų akis privalo reaguoti greitai, kad ranka spėtumėte nuspausti tinkamą mygtuką, pvz. žaidžiant ralį pasukti į kairę/dešinę.

*Didina sprendimų priėmimo greitį.* Įdomiame žaidime pilna netikėtumų. Staigmenos dažniausiai nebūna malonios ir tenka akimirksniu priimti svarbius sprendimus, kol ekrane nepasirodė užrašas „Game over“. Norėdami laimėti žaidimą, privalote sprendimus priimti greičiausiai.

*Skatina vaizduotę.* Kai kurie sako, kad kompiuteriniai žaidimai slopina vaizduotę, nes pateikia savo vaizdus, išgalvoja savo scenarijus. Tačiau šie vaizdai, visai kaip „Lego“ kaladėlės, skatina mus atrasti naujus ryšius ir sukurti kažką, ko iš pradžių neįsivaizdavome.

*Gerina atmintį.* Tarkime, jūs žaidžiate šaudyklę, kurioje reikia reaguoti labai greitai. Žinoma, visuomet galite paspausti atitinkamą klavišą ir ekrane pasirodys veiksmo vietos žemėlapis su nuoroda, kur esate jūs. Tačiau norėdami „neprasileisti“ kulkos, jūs stengiatės mažiau žiūrėti žemėlapį ekrane ir daugiau jį atsiminti savo galvoje, atmintyje.

1. Įdomūs faktai apie informacines technologijas pasaulyje ir Lietuvoje

* Skaičiuojama, kad [internetu](http://www.technologijos.lt/n/technologijos/it/S-22309/) pasaulyje iki šios dienos naudojasi 2,25 mlrd. žmonių. Daugiausia interneto naudotojų gyvena Kinijoje (per 485 mln.), JAV (per 245 mln.), Indijoje (per 100 mln.) Japonijoje (per 99 mln.) ir Brazilijoje (per 75 mln.).
* Prireikė vos 4 metų, kad pasaulyje interneto naudotojų skaičius pasiektų 50 mln. Palyginimui, radijui tokiam pat naudotojų skaičiui pasiekti prireikė 38 metų, televizijai – 13 metų.
* Šiuo metu pasaulyje egzistuoja per 250 mln. interneto svetainių.
* Vidutiniškai per dieną žmogus internete naršo 51 minutę arba apie 25 valandas per mėnesį.
* Lietuva yra sparčiausią plačiajuosčio interneto greitį išvysčiusi šalis pasaulyje. Parsiuntimo greitis Lietuvoje siekia 32,41 Mb/s (interneto greičio testavimas atliekamas matuojant tris rodiklius – parsiuntimo ir išsiuntimo greitį bei gaišties laiką).
* Šiuo metu Lietuvoje veikia mažiausiai 906 valstybės ir savivaldybių institucijų ir įstaigų interneto svetainės.

RODYKLĖ

interneto, 3

interneto svetainės, 3

Lietuva, 3

televizijai, 3