***EXERCÍCIO 1:***

MODELO DE NEGÓCIO: YOUTUBE e FACEBOOK

O diferencial desses dois modelos de negócio é que são “mídias web” focadas para todo o tipo de público, abrangendo todas as idades da criança ao idosos, trazendo uma forma de passatempo focada na diversão através de vídeos e publicações, como até mesmo palestras ou textos focados para a educação ou conscientização da grande massa sobre algo pertinente a sociedade.

O youtube e o facebook surgiram em meados de 2004 e 2005 por jovens como uma forma de projeto próprio, um modelo de startup. Sendo o youtube, fundada em fevereiro de 2005 por: Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim; estes eram ex funcionários da paypal, e ele usa a tecnologia baseada no adobe flash player e os vídeos são carregados e convertidos em Webm. Já o facebook foi fundado em fevereiro de 2004 por Mark Zuckerberg e seus colegas de quarto, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz e Chris Hughes na época da faculdade, este era um site inicialmente voltado somente para os alunos da sua faculdade, porém depois tomou proporções maiores chegando hoje a ser umas das redes sociais de maior sucesso, ela usa tecnologias como Memcached, HipHop for PHP, Haystack e BigPipe.

***EXERCÍCIO 2:***

As principais linguagens utilizadas pelos navegadores web são: HTML, CSS e JavaScript

***EXERCÍCIO 3:***

A internet usa arquitetura cliente x servidor, no qual utiliza estrutura de rotas de IP, que é o endereço atribuído pela rede ao seu dispositivo conectado a internet, ou seja, a internet é um conjunto de computadores, servidores e dispositivos que estão conectados e interligados numa forma de rede, trocando pacotes e informações entre si

***EXERCÍCIO 4:***

Ela utiliza protocolos TCP/IP, na qual é responsável por gerenciar e encaminhar mensagens e dados através de pacotes chamados: packet switching. Está por último se encarrega de fazer com que as comunicação entre computadores eja feita de forma eficiente, diminuindo a perda de pacotes e informações

***EXERCÍCIO 5:***

Quem regulariza as regas é a W3C, no qual é um grupo resultante da 2 guerra dos navegadores, no qual tem por objetivo determinar quais são as normas que devem ser seguidas pelos navegadores e linguagens usadas por desenvolvedores afins de que o'que será produzido para internet tenha um padrão geral, de modo que possa ser acessado por todos os dispositivos e navegadores diversos tornando assim acessível a todos .