

ANEXO A

TERMO DE RESPONSABILIDADE

Em consonância com o disposto nos normativos que tratam do uso dos recursos de tecnologia da informação da Polícia Militar do Distrito Federal, dos quais tenho conhecimento, declaro-me ciente de que o uso indevido ou fraudulento de quaisquer recursos disponibilizados, seja acesso à rede de computadores, à Internet/Intranet, conta de correio eletrônico etc., ou para qualquer outro fim que não seja estritamente no interesse do serviço, ensejará apuração de responsabilidade, cabendo a quem seja imputada a culpa, as penalidades administrativas, disciplinares criminais e civis cabíveis, previstas nas legislações federais que estabelecem e regulamentam a salvaguarda de documentos, materiais, áreas, comunicações e sistemas de informação de natureza sigilosa, proteção da propriedade intelectual de computador, a política nacional de arquivos públicos e privados sigilosos ou não.

Responsabilizo-me a indenizar e assumir os danos que venham a ser causados ao erário público, pelo uso indevido dos recursos de Internet/Intranet, inclusive por qualquer reclamação de calúnia, difamação, violação de direitos de reserva e infração de propriedade intelectual ou outros direitos, arcando com todos os ônus decorrentes das quebras contratuais de licenças de “software” causados a terceiros (obrigações, perdas, custos, despesas honorários advocatícios, etc.)

Declaro-me ciente de que a Polícia Militar do Distrito Federal:

a. Se resguarda do direito de bloquear o acesso a qualquer recurso computacional a qualquer momento e sem que seja previamente comunicado, com o que, desde já, manifesto minha concordância;

b. Poderá introduzir modificações nos normativos da PMDF, por meio de comunicação escrita ou eletrônica, devidamente autorizada pelo Comandante-Geral da PMDF pelo que as dou por recebidas, certas e aceitas quando de meu simples e subsequente acesso a qualquer recurso de Internet/Intranet.

Data: ____/____/____.

Nome: _____.

Matrícula: _____.

UPM: _____.

Assinatura: _____.

ANEXO B
GLOSSÁRIO

Termos pesquisados no site: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Brasil>

TERMO	DESCRIÇÃO
<i>Access point</i>	Ponto de acesso. Equipamento sem fio (<i>wireless</i>) utilizado para disseminar dados via rádio ou infravermelho, permitindo conectar computadores em rede, visando o acesso a Intranet, Internet e recursos de compartilhamento de dados e serviços.
Acesso remoto	Acesso à rede local da PMDF, realizado a partir de um ponto remoto, localizado fora da estrutura de rede da PMDF. Requer configurações e equipamentos específicos.
Algoritmo forte	Sistema particular de disposição que se dá a uma sucessão de cálculos numéricos. Sequência alfanumérica que compõem o sistema de criptografia.
<i>Backup</i>	Em informática, backup refere-se à cópia de dados de um dispositivo para o outro com o objetivo de posteriormente os recuperar (os dados), caso haja algum problema. Em modos gerais o backup é uma tarefa essencial para todos os que usam computadores
Base de dados	Bancos de dados (ou bases de dados) são conjuntos de dados com uma estrutura regular que organizam informação. Essas estruturas costumam ter a forma de tabelas (cada tabela é composta por linhas e colunas). Informações utilizadas para um mesmo fim são agrupadas num banco de dados. Em sistemas computacionais, bases de dados são geridas por um sistema gestor de bancos de dados, ou SGBD. A apresentação dos dados pode ser semelhante à de uma planilha eletrônica, porém os sistemas de gestão de banco de dados possuem características especiais para o armazenamento, classificação e recuperação dos dados.
<i>Bridge</i>	Ponte de ligação; (a) equipamento de comunicação que certifica que as perdas de energia sejam mantidas num mínimo; (b) hardware ou software que permite que partes num sistema antigo sejam usadas num novo sistema, ou que uma rede de dados se comunique com outra rede.
<i>Broadcast</i>	Difusão; transmissão de dados ou voz para vários receptores; distribuir informação para uma ampla área ou audiência; rede de difusão = rede para enviar dados para um número de receptores; técnica de transmissão por satélite = fornecimento de banda de canal, com larguras muito grandes, através de um satélite geoestacionário;
<i>Browser</i>	Um navegador (também conhecido como <i>web browser</i> ou simplesmente <i>browser</i>) é um programa que habilita seus usuários a interagirem com documentos HTML hospedados em um servidor <i>Web</i> . É o programa que permite um usuário navegar pela internet. Ex. Internet Explorer, Mozilla, Netscape, Opera, Konqueror, ...
<i>Cache</i>	Uma <i>cache</i> é um dispositivo interno a um sistema que serve de intermediário entre um operador de um processo e o dispositivo de armazenamento ao qual esse operador acede. A idéia principal do <i>cache</i> é que o acesso a esse dispositivo de armazenamento pode ser demorado e que vale a pena armazenar as informações procuradas em meio mais rápido.

<i>Chat</i>	Um <i>Chat</i> , que em português significa "conversa�o", � um neologismo para designar aplica�es de conversa�o em tempo real. S�o salas virtuais na internet que permite que os participantes conversem entre si e em particular.
Chave com tamanho superior a 40 bits	Uma chave � um peda�o de informa�o que controla a opera�o de um algoritmo de criptografia. Na codifica�o, uma chave especifica a transforma�o do texto puro em texto cifrado, ou vice-versa, durante a decodifica�o. Chaves s�o tamb�m usadas em outros algoritmos criptogr�ficos, tais como esquemas de assinatura digital e fun�es <i>hash</i> (tamb�m conhecidas como MAC), algumas vezes para autentica�o.
Conta de acesso	(vide <i>login</i>)
Criptografadas (mensagem)	Criptografia (Do Grego <i>krypt�s</i> , "escondido", e <i>gr�phein</i> , "escrever") � geralmente entendido como sendo o estudo dos princ�pios e das t�cnicas pela qual a informa�o pode ser transformada da sua forma original para outra ileg�vel, a menos que seja conhecida a "chave secreta", o que a torna dif�cil de ser lida por algu�m n�o autorizado. Assim sendo, s�o o receptor da mensagem pode ler a informa�o com facilidade. Uma mensagem Criptografada � aquela submetida � t�cnica de criptografia.
<i>Download</i>	<i>Download</i> (significa baixar em portugu�s, embora n�o tenha uma tradu�o exata), � a transfer�ncia de dados de um computador remoto para um computador local.
Elemento de infra-estrutura	Todo componente que integra a infra-estrutura. Infra-estrutura vem a ser todos os equipamentos e componentes necess�rios a criar uma rede de comunica�o de dados. Tais componentes envolvem: cabos, conectores, canaletas, eletro dutos, ativos de rede (<i>switch</i> , <i>hub</i> , roteadores, etc.)
Elemento f�sico	Todo componente de hardware, desde pe�as isoladas a computadores montados, perif�ricos, etc.
Elemento l�gico	S�o os programas de computador, software e configura�es necess�rias ao funcionamento de um sistema e da pr�pria rede de comunica�o de dados.
Emula�o de terminal	Imita�o; comportamento de um computador que � exatamente igual ao de equipamentos similares que permitem que os mesmos programas e dados que executam em um sejam executados nos outros terminais; � o mesmo que dizer que um sistema pode ser utilizado em um equipamento, sem estar localizado nela, mas em outro computador, acessado remotamente.
<i>Firewall</i>	<i>Firewall</i> � o nome dado ao dispositivo de rede que tem por fun�o regular o tr�fego de rede entre redes distintas. Impedir a transmiss�o de dados nocivos ou n�o autorizado de uma rede a outra. Dentro deste conceito incluem-se geralmente, os filtros de pacotes e <i>Proxy</i> de protocolos. � utilizado para evitar que o tr�fego n�o autorizado possa fluir de um dom�nio de rede para o outro. Apesar de se tratar de um conceito geralmente relacionado � prote�o contra invas�es
<i>Gateway</i>	Um <i>Gateway</i> , ou porta de liga�o, � uma m�quina intermedi�ria geralmente destinada a interligar redes, separar dom�nios de colis�o, ou mesmo traduzir protocolos. Exemplos de <i>gateway</i> podem ser os <i>routers</i> (ou roteadores) e <i>firewalls</i> (corta-fogos), j� que ambos servem de intermedi�rios entre o utilizador e a rede. Um <i>proxy</i> tamb�m pode ser interpretado como um <i>gateway</i> (embora a outro n�vel, aquele da camada em que opere), j� que

	serve de intermediário também.
<i>Hardware</i>	Em um computador, essa é a parte física propriamente dita (uma tradução de <i>hardware</i> poderia ser lataria), ou seja, a máquina em si, que é dividida em vários componentes físicos.
<i>Hub</i>	<i>Hub</i> ou concentrador em linguagem de informática é o aparelho que interliga diversas máquinas (computadores) que pode ligar externamente redes. O <i>Hub</i> é indicado para redes com poucos terminais de rede, pois o mesmo não comporta um grande volume de informações passando por ele ao mesmo tempo devido sua metodologia de trabalho por <i>broadcast</i> , que envia a mesma informação dentro de uma rede para todas as máquinas interligadas. Devido a isto, sua aplicação para uma rede maior é desaconselhada, pois geraria lentidão na troca de informações.
IEEE	O Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos ou IEEE (pronuncia-se I-3-E) é uma organização profissional sem fins lucrativos, fundada nos Estados Unidos. É a maior (em número de sócios) organização profissional do mundo. O IEEE foi formado em 1963 pela fusão do Instituto de Engenheiros de Rádio (IRA) com o Instituto Americano de Engenheiros Eletricistas (AIEE). O IEEE tem filiais em muitas partes do mundo, sendo seus sócios engenheiros eletricitas, engenheiros da computação, cientistas da computação, profissionais de telecomunicações, etc. Sua meta é promover conhecimento no campo da engenharia elétrica, eletrônica e computação. Um de seus papéis mais importantes é o estabelecimento de padrões para formatos de computadores e dispositivos.
Internet	A Internet é uma rede de redes em escala mundial de milhões de computadores que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados. Ao contrário do que normalmente se pensa Internet não é sinônimo de <i>World Wide Web</i> . Esta é parte daquela, sendo a <i>World Wide Web</i> , que utiliza hipermídia na formação básica, um dos muitos serviços oferecidos na Internet. A <i>Web</i> é um sistema de informação muito mais recente que emprega a Internet como meio de transmissão.
Intranet	Intranet é uma rede de computadores privativa que utiliza as mesmas tecnologias que são utilizadas na Internet nela podemos encontrar vários tipos de serviços de rede comuns na Internet, como por exemplo, o e-mail, <i>Chat</i> , grupo de notícias, HTTP, FTP entre outros. Uma Intranet pode ou não estar conectada a Internet ou a outras redes. É bastante comum uma Intranet de uma empresa ter acesso a Internet e permitir que seus usuários usem os serviços da mesma.
Lista de discussão	Lista de discussão é uma ferramenta gerenciável pela internet que permite a um grupo de pessoas a troca de mensagens via e-mail entre todos os membros do grupo. O processo de uso consiste no cadastramento da lista, por exemplo, no Yahoo, um dos <i>sites</i> que oferece o serviço gratuitamente, e após, no cadastramento de membros. Uma mensagem escrita por membro e enviada para a lista, replica automaticamente na caixa postal de cada um dos cadastrados. Há também a opção de estar-se cadastrado e fazer a leitura em modo <i>web</i> , ou seja, sem receber os e-mails da lista no e-mail.
<i>Login</i>	<i>Login</i> é um conjunto de caracteres solicitado para os usuários que por algum motivo necessitam acessar algum sistema computacional. Geralmente os sistemas computacionais

	solicitam um <i>login</i> e uma senha para a liberação do acesso.
Modem	Modem, de modulador demodulador, é um dispositivo eletrônico que modula um sinal digital em uma onda analógica, pronta a ser transmitida pela linha telefônica, e que demodula o sinal analógico e o re-converte para o formato digital original. Utilizado para conexão à Internet, BBS, ou a outro computador.
No-break	Equipamento eletrônico, composto de baterias que fornecem energia automaticamente por um determinado tempo quando falta a energia elétrica da rede comercial.
p2p	(vide <i>peer-to-peer</i>)
Peer-to-peer	P2P ou <i>Peer-to-Peer</i> é uma Tecnologia para estabelecer uma espécie de rede de computadores virtual, onde cada estação possui capacidades e responsabilidades equivalentes. Difere da arquitetura cliente/servidor, no qual alguns computadores são dedicados a servirem dados a outros. Esta definição, porém, ainda é demasiado sucinta para representar todos os significados do termo <i>Peer-to-Peer</i> .
Proxy	Um <i>Proxy</i> é um <i>software</i> que faz de <i>cache</i> em redes de computadores. São máquinas com ligações tipicamente superiores às dos clientes e com poder de armazenamento elevado. É de salientar que, utilizando um <i>Proxy</i> , o endereço que fica registrado nos servidores é o do próprio <i>Proxy</i> e não o do cliente.
Roteador	Roteador ou <i>router</i> é um equipamento usado para fazer a comunicação entre diferentes redes de computadores. Este equipamento provê a comunicação entre computadores distantes entre si e até mesmo com protocolos de comunicação diferentes.
Sistema operacional	Sistema Operacional é um conjunto de ferramentas necessárias para que um computador possa ser utilizado de forma adequada. Consiste na camada intermediária entre o aplicativo e o <i>hardware</i> da máquina. Se não existissem sistemas desse tipo, todo <i>software</i> desenvolvido deveria saber se comunicar com os dispositivos do computador de que precisasse.
Site	Um site ou sítio, mais conhecido pelo nome inglês <i>site</i> , de <i>website</i> ou <i>Web site</i> , é um conjunto de páginas <i>Web</i> , isto é, de hipertextos acessíveis geralmente via http na Internet. O conjunto de todos os <i>sites</i> públicos existentes compõe a <i>World Wide Web</i> . As páginas num <i>site</i> são organizadas a partir de um URL básico, onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor. As páginas são organizadas dentro do <i>site</i> numa hierarquia observável no URL, embora as hiperligações entre elas controlem o modo como o leitor se apercebe da estrutura global, modo esse que pode ter pouco a ver com a estrutura hierárquica dos arquivos do <i>site</i> .
Sites de redes de relacionamento	Site com o fim específico de proporcionar encontros e criar redes de relacionamento e comunidades virtuais. Ex. Orkut, Gazzag, Parperfeito, etc.
Software	<i>Software</i> ou programa de computador é uma seqüência de instruções a serem seguidas e/ou executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento.
SPAM	SPAM é uma mensagem eletrônica não-solicitada enviada em

	<p>massa.</p> <p>Na sua forma mais vulgar, um SPAM consiste numa mensagem de correio eletrónico com fins publicitários. O termo SPAM, no entanto, pode ser aplicado a mensagens enviadas por outros meios e noutras situações até modestas.</p>
<i>Streaming</i>	<p><i>Streaming</i> é a tecnologia que permite o envio de informação multimídia através de pacotes, utilizando redes de computadores, sobretudo a Internet. Quando as ligações de rede são de banda larga, a velocidade de transmissão da informação é elevada, dando a sensação que áudio e vídeo são transmitidos em tempo real.</p>
Suíte de automação de escritório	<p>Conjunto de programas de computador (<i>softwares</i>) necessários a execução de atividades de escritório, tais com editor de texto (MS <i>Word</i>), planilha de cálculo (MS <i>Excel</i>), editor de apresentações (MS <i>Power Point</i>), programa de correio eletrónico (MS <i>Outlook</i>). Ex. Microsoft Office, Open Office, etc.</p>
<i>Switch</i>	<p>Um <i>switch</i>, que em gíria aporuguesada foi traduzido para comutador, é um dispositivo utilizado em redes de computadores para re-encaminhar dados entre os diversos nós. Possuem diversas portas, assim como os <i>hub</i>, e operam na camada acima dos <i>hubs</i>. A diferença é que segmenta a rede internamente, sendo que a cada porta corresponde um segmento diferente, o que significa que não haverá colisões entre dados de segmentos diferentes — ao contrário dos <i>hubs</i>, cujas portas partilham o mesmo domínio de colisão.</p>
Vírus (de computador)	<p>Na terminologia da segurança de computadores, um vírus é um programa malicioso desenvolvido por maus programadores que, como um vírus biológico, infecta o sistema, faz cópias de si mesmo e tenta se espalhar para outros computadores, utilizando-se de diversos meios. A maioria das contaminações ocorre pela ação do usuário executando o anexo de um e-mail. A segunda causa de contaminação é por Sistema Operacional desatualizado, sem a aplicação de corretivos que bloqueiam chamadas maliciosas nas portas do micro.</p> <p>Os principais danos que podem ser causados pelos vírus são: Perda de desempenho do micro; Exclusão de arquivos; Alteração de dados; Acesso à informações confidenciais por pessoas não autorizadas; Perda de desempenho da rede (local e Internet); Monitoramento de utilização (espiões); Desconfiguração do Sistema Operacional.</p>
<i>Webmail</i>	<p><i>Webmail</i> é uma interface da <i>World Wide Web</i> que permite ao utilizador ler e escrever E-mail usando um navegador (<i>Browser</i>).</p>
<i>World wide web</i>	<p>A <i>World Wide Web</i> -- "a <i>Web</i>" ou "WWW" para encurtar -- ("teia do tamanho do mundo", traduzindo literalmente) é uma rede de computadores na Internet que fornece informação em forma de hipertexto. Para ver a informação, pode-se usar um software chamado navegador (<i>browser</i>) para descarregar informações (chamadas "documentos" ou "páginas") de servidores de internet (ou "sites") e mostrá-los na tela do usuário. O usuário pode então seguir os <i>links</i> na página para outros documentos ou mesmo enviar informações de volta para o servidor para interagir com ele. O ato de seguir <i>links</i> é comumente chamado de "surf" na <i>Web</i>.</p>

