

Kto nas widzi w internecie | instrukcje do gry

✕

INTERNAUTA:

Krok 1. Dostałeś od znajomej informację o schronisku, które potrzebuje wsparcia. Szukasz w wyszukiwarce budy i karmy dla psów, które mógłbyś kupić. Karmę wyszukujesz, wpisując na kartce hasła „karma”, „pies”, „[twoje miasto]”, a budę wpisując „pies”, „buda”, „[twoje miasto]”. Przekazujesz najpierw jedną kartkę ROUTEROWI dla WYSZUKIWARKI, a gdy dostajesz odpowiedź, drugą.

Krok 2. Po otrzymaniu od ROUTERA wyników wyszukiwania robisz zakupy. Potem zaczynasz pisać e-mail do znajomego ze strony poczty elektronicznej, żeby także jego zachęcić do wsparcia schroniska: „Cześć, chciałbym się z Tobą spotkać”. Przerywasz, żeby sprawdzić w internecie potencjalne miejsce spotkania.

Wpisujesz w wyszukiwarce hasła: „dobre jedzenie”, „[twoje miasto]” i przekazujesz je ROUTEROWI dla WYSZUKIWARKI.

Gdy od ROUTERA dostajesz inne wyniki, niż zakładałeś, wpisujesz nazwę jednej ze znanych sobie sieciowych restauracji i swoje miasto i przekazujesz je ROUTEROWI dla WYSZUKIWARKI.

Po znalezieniu restauracji, dopisujesz do maila jej adres i na koniec dodajesz: „Jak nie przyjdiesz, to Cię zabiję ;-)” i wysyłasz.

Chcesz zawiadomić o akcji innych znajomych, wchodzisz do serwisu społecznościowego. Wpisujesz jego nazwę i przekazujesz ROUTEROWI, a po wyświetleniu serwisu widzisz reklamę restauracji sieciowej, którą wybrałeś – cieszysz się, bo reklama informuje o ciekawej promocji.

ROUTER:

Odbierasz wszystkie polecenia i maile od INTERNAUTY, oglądasz je, patrzysz, od kogo przychodzą i do kogo idą. Zapisujesz informacje o czasie operacji, adresie INTERNAUTY oraz adresie SERWERA, któremu wszystko przekazujesz.

Wszystkie wyniki wyszukiwania i polecenia zwrotne dostajesz od SERWERA, więc je oglądasz, patrzysz, od kogo przyszły i do kogo idą. Zapisujesz informację o czasie, adresie SERWERA, od którego otrzymałeś wyniki, oraz adresie INTERNAUTY, któremu je przekazujesz.

SERWER:

Odbierasz wszystkie polecenia od ROUTERA. Oglądasz je, patrzysz, od kogo przychodzą i do kogo idą. Zapisujesz informację o czasie operacji, adresie INTERNAUTY i adresie WYSZUKIWARKI ADRESATA czy SERWISU SPOŁECZNOŚCIOWEGO, gdzie przesyłasz zapytanie czy informacje.

Wyniki wszystkich wyszukiwań przechodzą przez twoje ręce, więc je oglądasz, patrzysz, od kogo przychodzą i do kogo mają dotrzeć, i przekazujesz je ROUTEROWI. Zapisujesz informację o czasie, adresie, skąd otrzymujesz informacje i adresie INTERNAUTY, któremu je przekazujesz.

WYSZUKIWARKA:

Odbierasz polecenia od SERWERA. Wyniki oddajesz także SERWEROWI: na liście najpierw są linki reklamowe, które wykupili u ciebie przy kolejnych wyszukiwaniach: producenci bud i karm dla psów, potem najlepsze wyniki danego wyszukiwania. Zostawiasz informację o operacji INTERNAUTY (wyszukiwane hasła w formie ciasteczek) u niego na dysku (możesz do kartki z hasłami dorysować ciasteczka i dołączyć ją do efektów wyszukiwania). Przy kolejnych wyszukiwaniach podchodzisz do niego i sprawdzasz, czego wcześniej szukał. Przekazujesz informację o wejściu INTERNAUTY PROGRAMOWI TWORZĄCEMU STATYSTYKI.

Gdy INTERNAUTA szuka przez hasła „dobre jedzenie” i „[jego miasto]”, wyświetlasz na pierwszych miejscach stronę lokalnego rzeźnika przygotowującego pożywienie dla psów i dostawcę karmy dla psów, którego wybrał w poprzednim wyszukiwaniu.

Gdy od SERWERA otrzymujesz polecenie INTERNAUTY dotyczące znanej mu restauracji sieciowej, wyświetlasz reklamy, które wykupiły u ciebie inne sieciowe restauracje, a dalej tę, o którą pytał.

Gdy SERWIS SPOŁECZNOŚCIOWY pyta cię, o co ostatnio pytał INTERNAUTA, przekazujesz mu tę informację.

PROGRAM TWORZĄCY STATYSTYKI:

Zapisujesz aktywności, o których dostajesz informacje.

SERWER 2:

Uruchomiłeś się na maila od INTERNAUTY zawierające hasło „zabiję”. Zapisujesz informację o czasie, adresie INTERNAUTY i adresie, gdzie przesyłał wiadomość, a potem przekazujesz je POLICJI I PROKURATURZE.

POLICJA I PROKURATURA:

Po sygnale o podejrzanym informacji w mailu rozpoczynacie czynności sprawdzające. Od SERWERA 2 otrzymujecie informację o czasie wysłania maila, adresie INTERNAUTY i adresie, gdzie przesyłał wiadomość.

SERWIS SPOŁECZNOŚCIOWY:

Otwierasz się, gdy SERWER przekaże ci takie polecenie. Pytasz WYSZUKIWARKĘ, o co ją pytał INTERNAUTA. Dostając informację o wyszukiwanych hasłach, wyświetlasz z boku reklamy karmy i bud dla psów, a także sieciowych restauracji z ciekawymi promocjami. Wysyłasz informację o wejściu INTERNAUTY programowi tworzącemu statystyki i serwisowi reklamowemu, żeby ściągnąć pieniądze za reklamę. Zostawiasz informację o operacji INTERNAUTY u niego na dysku (możesz dorysować ciasteczka na kartce i dołączyć ją do przekazywanego SERWEROWI widoku strony). Przekazujesz informację o wejściu INTERNAUTY PROGRAMOWI TWORZĄCEMU STATYSTYKI.