

### 1. Adat (Data)

Olyan jelek összessége, amelyek egy adathordozón rögzítve vannak, és értelmezhetők valamilyen módon. Minden információ adat, de nem minden adat információ.

### 2. Információ (Information)

Az adat értelmezett változata, amely valamilyen jelentéssel bír a befogadó számára. Egy adat akkor válik információvá, ha az számunkra hasznos, értelmezhető.

### 3. Adathordozó (Data carrier / Storage medium)

Az az eszköz vagy közeg, amelyen az adat rögzítésre kerül és továbbítható. Lehet fizikai (papír, pendrive) vagy nem fizikai (hang, fényhullám).

### 4. Digitális adat (Digital data)

Az információ számokká alakított, bináris formában tárolt változata. A számítógépek minden adatot digitálisan dolgoznak fel.

### 5. Memória (Memory / RAM)

Az a számítógépes tárolóhely, ahol az éppen futó folyamatokhoz szükséges adatokat ideiglenesen tároljuk. Gyors, de áramtalanításkor elveszíti tartalmát.

### 6. Háttértár (Storage / Hard drive / SSD)

Tartós adattároló eszköz, amely az adatokat akkor is megőrzi, ha a számítógép ki van kapcsolva. Például HDD, SSD, pendrive.

### 7. Fájl (File)

Olyan digitális egység, amelyben adatokat tárolunk a számítógépen. Neve és kiterjesztése utal tartalmára és típusára.

### 8. Fájlkiterjesztés (File extension)

A fájlnev utáni rész (pl. .jpg, .mp3), amely meghatározza a fájl típusát. Az operációs rendszer ennek alapján tudja, milyen alkalmazással nyissa meg.

### 9. Operációs rendszer (Operating System / OS)

A számítógép működését irányító alapvető szoftver. Feladata többek között az erőforrások kezelése és a felhasználói felület biztosítása.

### 10. Alkalmazás (Application / App)

Olyan szoftver, amely konkrét feladat elvégzésére készült, például szövegszerkesztő vagy képnézegető. Az operációs rendszeren keresztül fut.

### **11.Mappa (Folder / Directory)**

Olyan virtuális tárolóhely, amely fájlokat és további almappákat tartalmazhat. Segítségével rendszerezhetjük adatainkat.

### **12.Könyvtárszerkezet (Directory structure / Folder hierarchy)**

A mappák és almappák rendszere, amely lehetővé teszi a fájlok logikus elrendezését. A számítógép fájlrendszerében fastruktúraként jelenik meg.

### **13.Felhő (Cloud)**

Internetes alapú szolgáltatás, ahol fájlokat tárolhatunk, oszthatunk meg és kezelhetünk távolról. Valójában távoli szervereken elérhető adattárolást jelent.

### **14.Felhőtárhely (Cloud storage)**

Olyan szolgáltatás, amely lehetővé teszi, hogy adatokat mentünk az interneten keresztül elérhető szerverekre. Előnye a bárholnan való hozzáférhetőség és megoszthatóság.

### **15.Internetes hivatkozás (Web link / URL)**

Egy adott fájl vagy weboldal elérési útvonala az interneten. Ezt megoszthatjuk másokkal is.

### **16.Közösségi oldal (Social media platform)**

Olyan weboldal, amely emberek közti kommunikációt és tartalommegosztást tesz lehetővé. Például Facebook, Instagram.

### **17.Keresőmotor (Search engine)**

Olyan online szolgáltatás, amely segít megtalálni az interneten elérhető tartalmakat kulcsszavak alapján. Például Google, Bing.

### **18.Internetes játék (Online game)**

Internetkapcsolattal játszható számítógépes vagy mobilos játék. Sokszor közösségi élményt is kínál, hiszen más játékosokkal is kapcsolatba léphetünk.

### **19.Internetes tanulás (Online learning)**

Digitális eszközökkel és interneten keresztül történő tanulási forma. Tartalmazhat videókat, tesztek, interaktív tananyagokat.

### **20.Webes alkalmazás (Web application)**

Interneten keresztül, böngészőben futó program, amely nem igényel telepítést. Például online szövegszerkesztők, jegyzetprogramok.

### **21.Internethasználat (Internet use)**

Az internet szolgáltatásainak, tartalmainak rendszeres igénybevétele. Ide tartozik a böngészés, kommunikáció, tanulás és szórakozás is.

## **22. Internetes adatmegosztás (Online data sharing)**

Fájlok, képek, videók vagy információk megosztása másokkal interneten keresztül. Megtörténhet közösségi oldalon, e-mailben vagy felhőtárhely segítségével.

## **23. Felhasználónév (Username / User ID)**

Egyedi azonosító, amely egy adott felhasználót jelöl egy online szolgáltatásban. Belépéshez gyakran jelszóval együtt használják.

## **24. Jelszó (Password)**

Titkos kód, amely a felhasználói fiókhoz való hozzáférést védi. Fontos, hogy erős, nehezen kitalálható és rendszeresen frissített legyen.

## **25. Regisztráció (Registration / Sign-up)**

Az a folyamat, amely során egy felhasználó először hoz létre fiókot egy online szolgáltatásban. Tartalmazhat személyes adatokat, felhasználónevet, jelszót.

## **26. Felhasználási feltételek (Terms of use / Terms and conditions)**

Jogilag kötelező érvényű szabályzat, amely meghatározza, hogyan lehet használni egy szolgáltatást. A regisztrációval ezt a felhasználó elfogadja.

## **27. Internetes szerződés (Digital agreement)**

Az internetes regisztrációval létrejövő megállapodás a szolgáltató és a felhasználó között. Jogilag hasonló egy írásos szerződéshez.

## **28. Internetes etika (Internet ethics / Netiquette)**

Az interneten való helyes, udvarias és felelős viselkedés szabályai. Magába foglalja mások tiszteletét, a becsületsértés elkerülését, adatvédelem figyelembevételét.

## **29. Adatvédelem (Data protection / Privacy)**

Az a folyamat és szabályozás, amely során a felhasználók személyes adatait biztonságban tartják. Különösen fontos az online térben megosztott információknál.

## **30. Digitális lábnyom (Digital footprint)**

Az interneten végzett tevékenységeink nyoma, amely később is visszakereshető. Ide tartoznak például a hozzászólások, megosztott képek, böngészési előzmények.

## **31. Internetes zaklatás (Cyberbullying)**

Mások ismételt bántalmazása, fenyegetése vagy megalázása online eszközök segítségével. Súlyos érzelmi károkat okozhat, és jogilag is szankcionálható.

### **32.Szenvedélybetegség (Addiction)**

Kóros függőség egy tevékenységtől vagy szertől, amely befolyásolja az egyén életvitelét. Az internet- és játékfüggőség is ebbe a kategóriába tartozhat.

### **33.Internetfüggőség (Internet addiction)**

A túlzott internethasználat okozta szenvedélybetegség, amely rontja a szociális kapcsolatokat és a napi tevékenységeket. Az internettel kelés és fekvés a tünetei közé tartozik.

### **34.Játékfüggőség (Gaming addiction)**

A számítógépes játékokkal való kóros mértékű foglalkozás, ami a valós élet rovására történik. A WHO már hivatalos betegségként ismeri el.

### **35.Ergonómia (Ergonomics)**

Az ember és a munkaeszközök, környezet közötti kölcsönhatás optimalizálásával foglalkozó tudomány. Célja az egészség megőrzése és a hatékonyság növelése.

### **36.Szemtorna (Eye exercise)**

A szem egészségének megőrzésére szolgáló mozgásforma, amely csökkenti a képernyőhasználat okozta fáradtságot. Fókuszváltás és szemmozgatás tartozik bele.

### **37.Mozgáshiány (Lack of movement / Sedentarism)**

A modern életmód egyik következménye, amikor valaki túl sokat ül és keveset mozog. Hosszú távon egészségügyi problémákhoz vezethet.

### **38.Ülőmunka (Sedentary work)**

Olyan munkavégzési forma, amely során hosszú időn át ülő helyzetben végzünk feladatokat. Számos mozgásszervi problémát idézhet elő.

### **39.Térdeplőszék (Kneeling chair)**

Speciális ülőalkalmatosság, amely elősegíti az egyenes testtartást ülés közben. Csökkenti a derék és hát terhelését.

### **40.Ülőlabda (Exercise ball / Sitting ball)**

Egyensúlyozást igénylő ülőeszköz, amely segíti a gerinc és törzs izmainak aktív használatát. Hasznos eszköz irodai és otthoni munkavégzéshez.

### **41.Digitális eszköz (Digital device)**

Olyan eszköz, amely digitális jelekkel dolgozik, adatokat tárol, feldolgoz és továbbít. Ide tartoznak például a számítógépek, okostelefonok, tabletek.

#### **42.Mobileszköz (Mobile device)**

Hordozható digitális eszköz, amely lehetővé teszi a kommunikációt, adatkezelést és internetelérést. Például okostelefon, táblagép.

#### **43.Képernyőidő (Screen time)**

Az az idő, amelyet valaki digitális eszközök képernyője előtt tölt. Túlzott mennyisége mentális és fizikai egészségügyi problémákhoz vezethet.

#### **44.Internetes adatforgalom (Internet traffic / Data usage)**

Az interneten keresztül továbbított adatok mennyisége. Fontos szempont mobilinternet használatánál, mert adatkorlát vonatkozhat rá.

#### **45.Böngésző (Browser)**

Olyan szoftver, amely lehetővé teszi a weboldalak megjelenítését. Például Chrome, Firefox, Edge.

#### **46.Weboldal (Website)**

Az interneten elérhető, strukturált információkat tartalmazó oldal. Egy vagy több weboldal együtt egy webhelyet (website) alkot.

#### **47.URL (Uniform Resource Locator)**

A weboldalak elérési útvonalát meghatározó cím. Minden internetes tartalomnak van saját URL-je, például: <https://example.com>.

#### **48.Letöltés (Download)**

Adatok vagy fájlok átvitele az internetről a saját eszközünkre. Például zene, dokumentum vagy program letöltése.

#### **49.Feltöltés (Upload)**

Adatok vagy fájlok átvitele a saját eszközünkről egy távoli szerverre vagy felhőtárhelyre. Például fénykép feltöltése közösségi oldalra.

#### **50.Offline mód (Offline mode)**

A digitális eszköz internetkapcsolat nélküli állapota. Egyes alkalmazások és funkciók offline is működnek, például jegyzetelés vagy játék.

#### **51.Online mód (Online mode)**

A digitális eszköz aktív internetkapcsolattal rendelkező állapota. Lehetővé teszi a webes tartalmak elérését és adatkommunikációt.

#### **52.Kijelző (Display / Screen)**

A digitális eszköz azon része, amelyen a vizuális információk megjelennek. Lehet LCD, LED, OLED technológiájú.

### **53. Billentyűzet (Keyboard)**

Adatbevitelre szolgáló eszköz, amely gombok segítségével karaktereket, utasításokat juttat a számítógépbe. Vannak fizikai és virtuális változatai is.

### **54. Egér (Mouse)**

Mutatóeszköz, amellyel a képernyőn lévő elemek kiválaszthatók, mozgatók. A grafikus felhasználói felület egyik fő kezelőeszköze.

### **55. Érintőképernyő (Touch screen)**

Olyan kijelző, amely lehetővé teszi az eszköz közvetlen érintéses vezérlését. Leginkább mobilokon és tableteken használatos.

### **56. Hangvezérlés (Voice control)**

Technológia, amely lehetővé teszi az eszközök irányítását beszédparancsokkal. Gyakran használják digitális asszisztensek, mint a Siri vagy Google Assistant.

### **57. Digitális asszisztens (Digital assistant)**

Olyan szoftver, amely természetes nyelvi parancsokat értelmez, és végrehajtja azokat. Segítséget nyújt például emlékeztetők, keresések vagy üzenetküldés során.

### **58. Hálózati kapcsolat (Network connection)**

Olyan technikai állapot, amely lehetővé teszi az eszközök közötti kommunikációt. Lehet vezetékes (Ethernet) vagy vezeték nélküli (Wi-Fi, mobilhálózat).

### **59. Wi-Fi**

Vezeték nélküli technológia, amellyel internetkapcsolat létesíthető helyi hálózaton keresztül. Népszerű otthonokban, iskolákban, kávézókban.

### **60. Mobilinternet (Mobile internet / Cellular data)**

Az internethez való hozzáférés mobilhálózaton keresztül. Lehetővé teszi az internethasználatot mozgás közben is, adatsomagok révén.

### **61. IP-cím (IP address)**

Egyedi azonosító, amely minden internetre csatlakozó eszközhöz tartozik. Segítségével azonosítható, hogy melyik eszközről indul az adatforgalom.

### **62. Helyi hálózat (Local Area Network / LAN)**

Olyan számítógép-hálózat, amely kis földrajzi területen belül működik, például iskolában vagy irodában. Lehetővé teszi az eszközök közötti gyors kommunikációt és fájlmegosztást.

### **63.Szerver (Server)**

Olyan számítógép vagy szoftver, amely más eszközök (kliensgépek) kiszolgálására szolgál. Adatokat tárol, oszt meg, és szolgáltatásokat biztosít más gépek számára.

### **64.Kliens (Client)**

Az a számítógép vagy eszköz, amely igénybe veszi a szerver által nyújtott szolgáltatásokat. Például egy böngésző kliensként kapcsolódik egy weboldal szerveréhez.

### **65.Digitális tananyag (Digital learning material)**

Elektronikus formában elérhető oktatási anyag, amely tartalmazhat szövegeket, videókat, feladatokat. Az online tanulás egyik alapja.

### **66.Multimédiás tartalom (Multimedia content)**

Többféle információhordozót (szöveg, kép, hang, videó) kombináló digitális tartalom. Interaktív és figyelemfelkeltő tanulási lehetőségeket biztosít.

### **67.Képszerkesztés (Image editing)**

Képek digitális módosítása, javítása vagy átalakítása szoftver segítségével. Alkalmas színek módosítására, retusálásra, szöveg hozzáadására is.

### **68.Videómegosztó oldal (Video sharing platform)**

Olyan weboldal, ahol videótartalmakat lehet feltölteni, megosztani és megtekinteni. Példa: YouTube, Vimeo.

### **69.Közösségi média (Social media)**

Olyan online platformok összessége, ahol a felhasználók tartalmat oszthatnak meg és kommunikálhatnak egymással. Például Facebook, Instagram, TikTok.

### **70.Internetes kommunikáció (Online communication)**

Az internet segítségével történő szóbeli, írásbeli vagy videós kapcsolattartás. Formái lehetnek e-mail, csevegés, videóhívás, fórum.

### **71.Digitális identitás (Digital identity)**

A felhasználó online jelenléte és megnyilvánulásai alapján kialakuló kép. Tartalmazza a felhasználó nevét, profilját, viselkedését, megosztott tartalmait.

### **72.Digitális kompetencia (Digital competence)**

Az információs technológia tudatos, biztonságos és hatékony használatának képessége. Fontos része a modern oktatásnak és munkaerőpiacnak.

**73. Felhasználói jogosultság (User permission / Access right)**

Annak meghatározása, hogy egy felhasználó milyen szinten férhet hozzá adatokhoz vagy rendszerekhez. Például olvasási, írási vagy adminisztrátori jog.

**74. Biztonsági mentés (Backup)**

Az adatokról készített másolat, amely adatvesztés esetén helyreállítást tesz lehetővé. Készülhet külső meghajtóra vagy felhőtárhelyre.

**75. Vírus (Computer virus)**

Olyan rosszindulatú program, amely képes önmagát sokszorozítani, és kárt okozhat fájlokban vagy rendszerekben. Terjedhet fájlokon, e-maileken, interneten keresztül.

**76. Antivírus program (Antivirus software)**

Olyan szoftver, amely felismeri, eltávolítja vagy karanténba helyezi a számítógépes vírusokat. Védi a felhasználót az adatvesztéstől és támadásoktól.

**77. Frissítés (Update)**

Szoftverek vagy operációs rendszerek újabb, javított verziójának telepítése. Fontos a biztonsági hibák javítása és új funkciók elérése érdekében.

**78. Adathalászat (Phishing)**

Olyan csalás, amely során e-mailekkel vagy weboldallal próbálnak érzékeny adatokat (pl. jelszavakat) megszerezni. Gyakran sürgető, megtévesztő üzeneteket használnak.

**79. Internetes zaklatás megelőzése (Cyberbullying prevention)**

A digitális bántalmazás felismerésének, elkerülésének és megszüntetésének eszközei. Fontos az oktatás, az érzékenyítés és a felnőttekhez való fordulás.

**80. Digitális tudatosság (Digital awareness)**

A digitális technológiák és online világ hatásainak ismerete és felelős használata. Segít megérteni az adatbiztonság, digitális etikett és online viselkedés fontosságát.

---

## 80 Igaz- Hamis tesztkérdés

1. Egy adat akkor válik információvá, ha az a befogadó számára érthető, értelmezhető és jelentéssel bír. –
2. A számítógépek kizárólag írott formában képesek adatokat tárolni, például szövegfájlokban. –
3. A memória tartalma automatikusan mentésre kerül, amikor kikapcsoljuk a számítógépet. –
4. A háttértáron tárolt adatokhoz a számítógép áramellátás nélkül is hozzá tud férni. –
5. A fájlkiterjesztések szerepe elengedhetetlen az adatok értelmezéséhez, mivel ezek alapján választja ki az operációs rendszer a megfelelő alkalmazást. –
6. A mappák és könyvtárak logikus, hierarchikus rendszerezést tesznek lehetővé a fájlok között, így segítik a gyorsabb keresést és visszakeresést. –
7. A felhő alapú adattárolás biztonságosabb, mint a helyi háttértárak, mivel minden adat nyilvánosan elérhető. –
8. Az internetes felhő fogalma arra utal, hogy a felhasználó mindig pontosan tudja, melyik országban található a szerver, amelyen az adatai vannak. –
9. A közösségi oldalak valójában internetes szolgáltatások, amelyek lehetővé teszik a digitális tartalmak megosztását és a kapcsolattartást. –
10. A keresőmotorok kizárólag saját adatbázisukban keresnek, nem az egész interneten. –
11. A felhasználónév és a jelszó használata egyfajta digitális azonosítás, amely megakadályozza, hogy illetéktelenek hozzáférjenek a személyes fiókhoz. –
12. A digitális lábnyom hosszú távon is befolyásolhatja a felhasználó hírnevét és lehetőségeit, mivel az internet nem felejt. –
13. Az internetes zaklatás ártalmatlan időtöltés, hiszen nem történik személyes kontaktus az érintettek között. –
14. A szenvedélybetegség kizárólag kémiai szerekhez kapcsolódik, nem vonatkozik digitális eszközhasználatra. –
15. Az ergonómia célja a digitális eszközök hatékonyabb működtetése, nem pedig az emberi test kényelmének védelme. –

- 16.A szemtornák alkalmazása képernyőhasználat mellett hozzájárulhat a látás hosszú távú megőrzéséhez. –
- 17.A túlzott ülőmunka okozta mozgáshiány hosszú távon is veszélytelen, ha közben rendszeresen frissítjük az operációs rendszert. –
- 18.A digitális eszközök olyan gépek, amelyek képesek információ feldolgozására és továbbítására számok formájában. –
- 19.A mobilinternet lehetővé teszi az internethasználatot olyan helyeken is, ahol nincs Wi-Fi hálózat. –
- 20.A Wi-Fi vezetékes kapcsolaton keresztül biztosít internetet a mobiltelefon számára. –
- 21.A webes alkalmazásokat mindig telepíteni kell a számítógépre vagy telefonra, mielőtt használni tudjuk őket. –
- 22.A böngészők alkalmasak arra, hogy különböző típusú webes tartalmakat – például szövegeket, képeket, videókat – jelenítsenek meg. –
- 23.Egy IP-cím alapján azonosítani lehet, hogy melyik eszközről történt az internetes adatforgalom. –
- 24.A helyi hálózat nem alkalmas fájlmegosztásra, csak internetkapcsolat biztosítására. –
- 25.A szerver kizárólag saját adatainak tárolására szolgál, más eszközök nem kapcsolódhatnak hozzá. –
- 26.A digitális tananyagok és a multimédiás tartalmak az online tanulás alapját képezik. –
- 27.A képszerkesztés célja kizárólag a művészi alkotás, oktatási céllal nem alkalmazható. –
- 28.A digitális identitás része lehet a felhasználó közösségi média profilja, online viselkedése és hozzászólásai is. –
- 29.A digitális kompetencia csak a programozáshoz szükséges készségeket jelenti. –
- 30.A felhasználói jogosultságok meghatározzák, hogy egy adott személy milyen szinten férhet hozzá egy rendszerhez. –
- 31.A biztonsági mentés csak azok számára fontos, akik vállalatoknál dolgoznak. –
- 32.A vírusok képesek önmagukat másolni és terjedni különböző eszközökön. –

33. Az antivírus programok célja a vírusok terjesztése és aktiválása. –
34. A szoftverfrissítések gyakran biztonsági hibákat javítanak ki, ezért fontos őket rendszeresen telepíteni. –
35. Az adathalászat során a támadók rendszerint közvetlenül, személyesen kérik el a jelszót. –
36. A digitális zaklatás megelőzése szülői, tanári és felhasználói felelősség is egyben. –
37. A digitális tudatosság kialakítása segít a biztonságosabb internethasználatban. –
38. A kijelzőn megjelenő információk csak szöveges formában értelmezhetők, képek és videók nem. –
39. Az érintőképernyő egyik előnye, hogy nem igényel külön beviteli eszközt, például egeret vagy billentyűzetet. –
40. A digitális eszközök használata kizárólag az oktatásban engedélyezett. –
41. A billentyűzet használata során a számítógép felismeri, hogy a felhasználó mit szeretne bevinni, még akkor is, ha elgépeli. –
42. Az egér segítségével kizárólag fájlokat lehet mozgatni a képernyőn. –
43. Az érintőképernyők működésük során lehetővé teszik az interaktív vezérlést ujjmozdulatokkal vagy érintő tollal. –
44. A hangvezérlés során a számítógép nem a hangot, hanem a hangerőt értelmezi. –
45. A digitális asszisztens célja a felhasználói élmény növelése azáltal, hogy beszédfelismeréssel reagál utasításokra. –
46. A hálózati kapcsolat lehetőséget ad az eszközöknek, hogy egymással adatokat cseréljenek akár helyi, akár globális szinten. –
47. A Wi-Fi nem alkalmas internetelérésre, csak belső fájlmegosztásra. –
48. A mobilinternet használatához elegendő egy Wi-Fi kapcsolat. –
49. Az IP-cím változatlan, élethosszig ugyanaz marad minden felhasználó eszközén. –
50. A helyi hálózat részeként működő eszközök gyorsabban kommunikálnak egymással, mint az interneten keresztül. –

- 51.A szerver és a kliens viszonya kölcsönös: mindkettő egyszerre szolgáltat és kér adatokat. –
- 52.A digitális tananyag kizárólag írott szövegekből állhat, videót nem tartalmazhat. –
- 53.A multimédiás tartalmak alkalmazása az oktatásban javíthatja a tanulók motivációját és bevonódását. –
- 54.A képszerkesztés lehetőséget biztosít a képi tartalmak módosítására, hogy azok megfeleljenek egy adott célkitűzésnek. –
- 55.A videómegosztó oldalak lehetővé teszik a felhasználók számára, hogy saját tartalmat hozzanak létre és osszanak meg. –
- 56.A közösségi média célja elsősorban a hivatalos kormányzati közlemények megjelenítése. –
- 57.Az internetes kommunikáció kizárólag valós idejű (szinkron) lehet. –
- 58.A digitális identitás nemcsak abból áll, amit közzéteszünk, hanem abból is, ahogyan viselkedünk online. –
- 59.A digitális kompetencia fejlesztése nem szükséges a fiatal korosztálynak, mert ők már mindent tudnak az internetről. –
- 60.A felhasználói jogosultságok beállítása hozzájárulhat az adatok biztonságához egy digitális rendszerben. –
- 61.A biztonsági mentés kizárólag online eszközökkel történhet, például felhőszolgáltatással. –
- 62.A vírusok terjedése általában nem veszélyes, csak lelassítják a számítógépet. –
- 63.Az antivírus programok képesek automatikusan észlelni és eltávolítani a fertőzéseket. –
- 64.A szoftverek frissítése gyakran új funkciókat is bevezet a rendszerbe. –
- 65.Az adathalászat során a támadók sokszor valós szolgáltatónak adják ki magukat. –
- 66.Az internetes zaklatás áldozatai mindig gyerekek. –
- 67.A zaklatás megelőzése érdekében fontos, hogy ne osszunk meg túl sok személyes információt nyilvánosan. –
- 68.A digitális tudatosság magában foglalja azt is, hogy felismerjük a megbízhatatlan forrásokat. –

- 69.A kijelző csak akkor működik, ha hozzá van csatlakoztatva egy internetes kapcsolat. –
- 70.A digitális eszközök közé tartozik minden olyan berendezés, amely képes adatot feldolgozni vagy továbbítani. –
- 71.A mobiltelefon csak telefonálásra alkalmas, más funkciója nincs. –
- 72.Az online és offline mód közötti különbség az, hogy az egyik igényel internetkapcsolatot, a másik nem. –
- 73.A letöltés során mi küldünk adatot a szervernek. –
- 74.A feltöltés az a folyamat, amikor saját eszközünkről adatot helyezünk el egy távoli rendszeren. –
- 75.Egy weboldal mindig egyetlen oldalból áll, nem lehetnek aloldalai. –
- 76.A böngésző ablakok lehetővé teszik, hogy egyszerre több weboldalt is megtekinthessünk. –
- 77.A digitális kompetencia egyik célja, hogy tudatosan és felelősen tudjunk részt venni az online térben. –
- 78.A regisztrációval nem keletkezik jogviszony a felhasználó és a szolgáltató között. –
- 79.A digitális etika csak hivatalos munkahelyeken érvényes szabályrendszer. –
- 80.Az internet nem felejt: amit egyszer közzéteszünk, sokáig visszakereshető maradhat. –