

Encontros com a Web

ceweb.br

Selma de Moraes

Recados Importantes



Anote na sua agenda:

28 de setembro - Comportamentos na Web e os fenômenos nas novas redes sociais

26 de outubro - Ciências sociais computacionais na Web

30 de novembro - Metaverso e Web3

15 de dezembro - Encontro final.

Dinâmica das aulas

Aproximadamente 1:30h. de apresentações dos especialistas

30 minutos para discussões

Certificado

Obrigatório 75% de presença, ou seja, o aluno precisa participar de ao menos 4 encontros.

Vagner Diniz

PRINCÍPIOS DA WEB



WEB PARA TODOS

WEB EM TODAS AS COISAS

Princípios básicos da Web:

Princípios éticos da Web*

- Existe uma única Web
- A web não deve causar danos à sociedade
- A web deve apoiar um debate e uma comunidade saudável
- A web é para todas as pessoas
- Segurança e privacidade são essenciais
- A web deve permitir a liberdade de expressão
- A web deve possibilitar que as pessoas verifiquem as informações que chegam
- A web deve aumentar o poder dos indivíduos e sua capacidade de controlar
- A web deve ser uma plataforma ambientalmente sustentável
- A web é transparente
- A web é multibrowser, multi sistema operacional e multi-dispositivo
- As pessoas devem ser capazes de renderizar o conteúdo da web como quiserem

Reinaldo Ferraz

UMA BREVE HISTÓRIA DA WEB



**NO PRINCÍPIO EXISTIA
A INTERNET**



Camadas da Internet



1: Ligação 2: Internet 3: Transporte

4: Aplicação



Vague but exciting ...

CERN DD/OC

Information Management: A Proposal

Tim Berners-Lee, CERN/DD

March 1989

Information Management: A Proposal

Abstract

This proposal concerns the management of general information about accelerators and experiments at CERN. It discusses the problems of loss of information about complex evolving systems and derives a solution based on a distributed hypertext system.

Keywords: Hypertext, Computer conferencing, Document retrieval, Information management, Project control



1989 - Vago, mas empolgante

Tecnologias Fundamentais da Web



HTTP

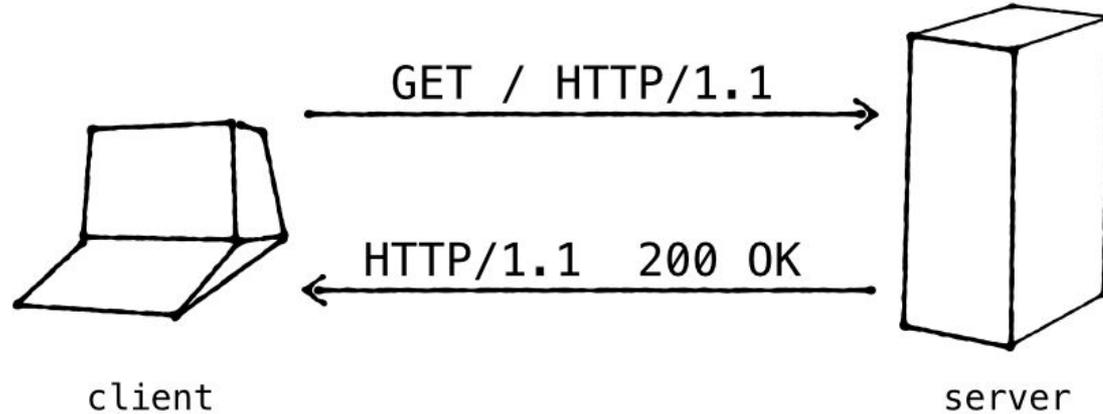


HTML



URI

Tecnologias Fundamentais da Web



- **HTTP 0.9** [Tim Berners-Lee 1991]
- **HTTP/1.0** [RFC 1945, Maio 1996]
- **HTTP/1.1** [RFC 2068, Janeiro 1997]
- **HTTP/2** [RFC 7540, Maio 2015]
- **HTTP/3** [RFC 9114, Junho 2022]

Request

www.nic.br

GET / HTTP/1.1

Host: nic.br

Connection: close

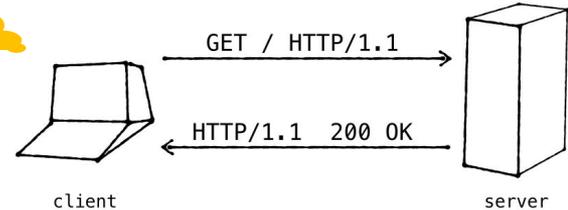
User-Agent: Mozilla/5.0 Firefox/39.0

Accept-Encoding: gzip

Accept-Charset: ISO-8859-1,UTF-8;q=0.7,*;q=0.7

Cache-Control: no-cache

Accept-Language: de,en;q=0.7,en-us;q=0.3



Response

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Tue, 18 Aug 2015 00:26:31 GMT
Server: Apache/2.2.22
Last-Modified: Mon, 17 Aug 2015 19:21:31 GMT
Accept-Ranges: bytes
Content-Length: 42093
Vary: Accept-Encoding
Content-Type: text/html
```

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
```

Temporada 4 ▾		
Episódios (13)	Mais detalhes	
▶ Episódio 1	401 Sem Autorização	⌵ ⋮
▶ Episódio 2	402 Pagamento Necessário	⌵ ⋮
▶ Episódio 3	403 Proibido	⌵ ⋮
▶ Episódio 4	404 Não Encontrado	⌵ ⋮
▶ Episódio 5	405 Método Não Permitido	⌵ ⋮
▶ Episódio 6	406 Inaceitável	⌵ ⋮
▶ Episódio 7	407 Autenticação de Proxy...	⌵ ⋮
▶ Episódio 8	408 Tempo Esgotado da S...	⌵ ⋮

HTTP STATUS CODES

2xx Success

200 Success / OK

3xx Redirection

301 Permanent Redirect

302 Temporary Redirect

304 Not Modified

4xx Client Error

401 Unauthorized Error

403 Forbidden

404 Not Found

405 Method Not Allowed

5xx Server Error

501 Not Implemented

502 Bad Gateway

503 Service Unavailable

504 Gateway Timeout

Linguagem de marcação - HTML

Linguagem de hipertexto para documentos (páginas web)

Baseada em SGML [ISO 8879:1986]

Formada por tags (<html> <head> <body> ...)

Possui link hipertexto (<a href=)

Interpretada pelos navegadores/browsers

Atual versão HTML5.2

Linguagem de marcação - HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="initial-scale = 1.0,maximum-scale =
1.0" />
  <meta name="author" content="NIC.br">
  <meta name="keywords" content="nic, nic.br, internet no brasil,
network information center, núcleo de informação e coordenação do ponto
br" />
  <meta name="description" content="O Núcleo de Informação e Coordenação
do Ponto BR é uma entidade civil ... projetos do Comitê Gestor da Internet
no Brasil.">
  <meta name="google-site-verification"
content="nDjnC4ZPe8Y4pwASduuch-a3oTA4HuDW-sSVJn0022w" />
```

Primeira página Web - 1989

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#) , [Policy](#) , November's [W3 news](#) , [Frequently Asked Questions](#) .

[What's out there?](#)

Pointers to the world's online information, [subjects](#) , [W3 servers](#) , etc.

[Help](#)

on the browser you are using

[Software Products](#)

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#) ,[X11 Viola](#) , [NeXTStep](#) , [Servers](#) , [Tools](#) , [Mail robot](#) , [Library](#))

[Technical](#)

Details of protocols, formats, program internals etc

[Bibliography](#)

Paper documentation on W3 and references.

[People](#)

A list of some people involved in the project.

[History](#)

A summary of the history of the project.

[How can I help ?](#)

If you would like to support the web..

[Getting code](#)

Getting the code by [anonymous FTP](#) , etc.

Link da página: <https://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/TheProject.html>

Linguagem de marcação - HTML

```
<HEADER>
```

```
<TITLE>The World Wide Web project</TITLE>
```

```
<NEXTID N="55">
```

```
</HEADER>
```

```
<BODY>
```

```
<H1>World Wide Web</H1>The WorldWideWeb (W3) is a wide-area<A  
NAME=0 HREF="WhatIs.html">
```

```
hypermedia</A> information retrieval
```

```
initiative aiming to give universal
```

```
access to a large universe of documents.<P>
```

```
Everything there is online about
```

```
W3 is linked directly or indirectly
```

```
to this document, including an <A
```

```
NAME=24 HREF="Summary.html">executive
```

```
summary</A> of the project, <A
```

```
NAME=29 HREF="Administration/Mailing/Overview.html">Mailing lists</A>
```

Link da página: <https://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/TheProject.html>

URI, URL e nomes de domínio

DNS [RFC 882, Novembro 1983]

Delegação do .br para o Brasil (1989)

URIs na WWW [RFC 1630, Junho 1994]

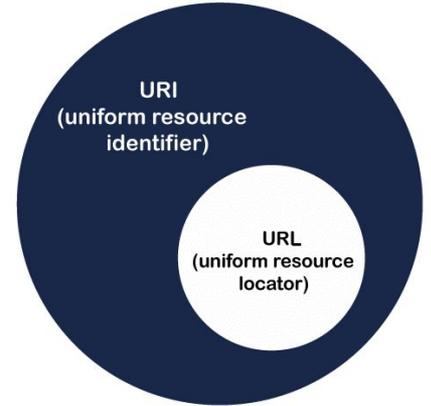
URL: localizador de recursos na Web

URI, URL e nomes de domínio

<http://ceweb.br/contato/index.html>

esquema://domínio:porta/caminho/recurso?query_string#fragmento

esquema:	http
domínio:	ceweb.br
porta:	80
caminho:	/contato
recurso:	index.html



URI: **urn:isbn:0-476-27557-4**

URL: **https://www.ceweb.br/**



1992 - Primeira foto na Web

Hypertext Markup Language (HTML)
Internet Draft
IIR Working Group

Tim Berners-Lee, CERN
Daniel Connolly, Atrium
June 1993

Hypertext Markup Language (HTML)

A Representation of Textual Information and MetaInformation
for Retrieval and Interchange

Status of this Document

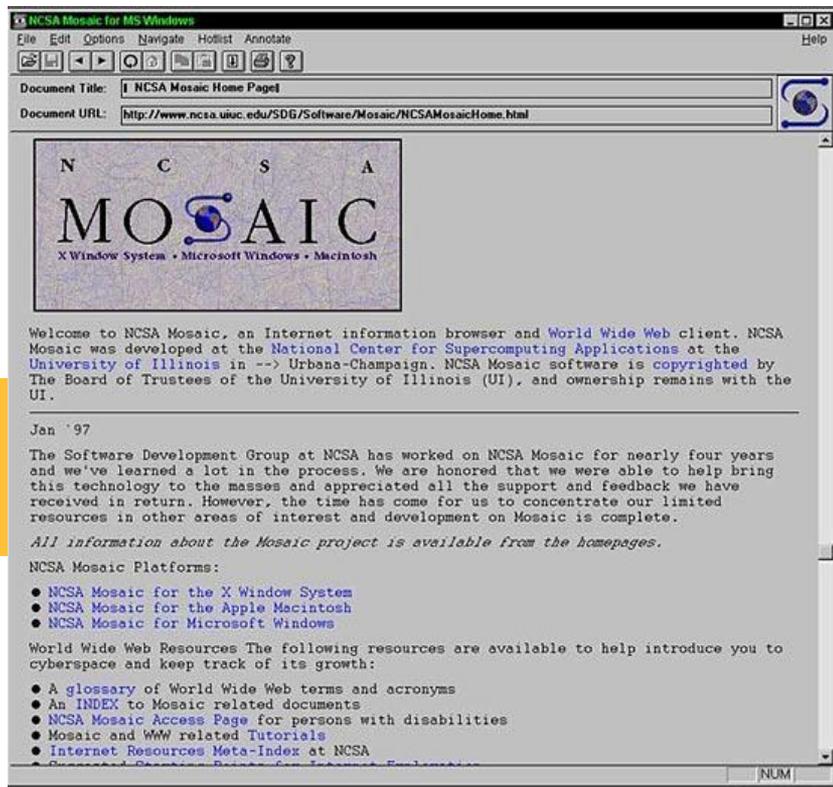
This document is an Internet Draft. Internet Drafts are working documents of the Internet Engineering Task Force (IETF), its Areas, and its Working Groups. Note that other groups may also distribute working documents as Internet Drafts.

Internet Drafts are working documents valid for a maximum of six months. Internet Drafts may be updated, replaced, or obsoleted by other documents at any time. It is not appropriate to use Internet Drafts as reference material or to cite them other than as a "working draft" or "work in progress".

Distribution of this document is unlimited. The document is a draft form of a standard for interchange of information on the network which is proposed to be registered as a MIME (RFC1341) content type. Please send comments to timbl@info.cern.ch or the discussion list www-talk@info.cern.ch.

1993 - Primeira versão do HTML

Link da página: <https://www.w3.org/MarkUp/draft-ietf-iir-html-01.txt>



1993 - Lançamento do Mosaic



Word Wide Web Consortium

1994 - Criação do W3C

Submissions

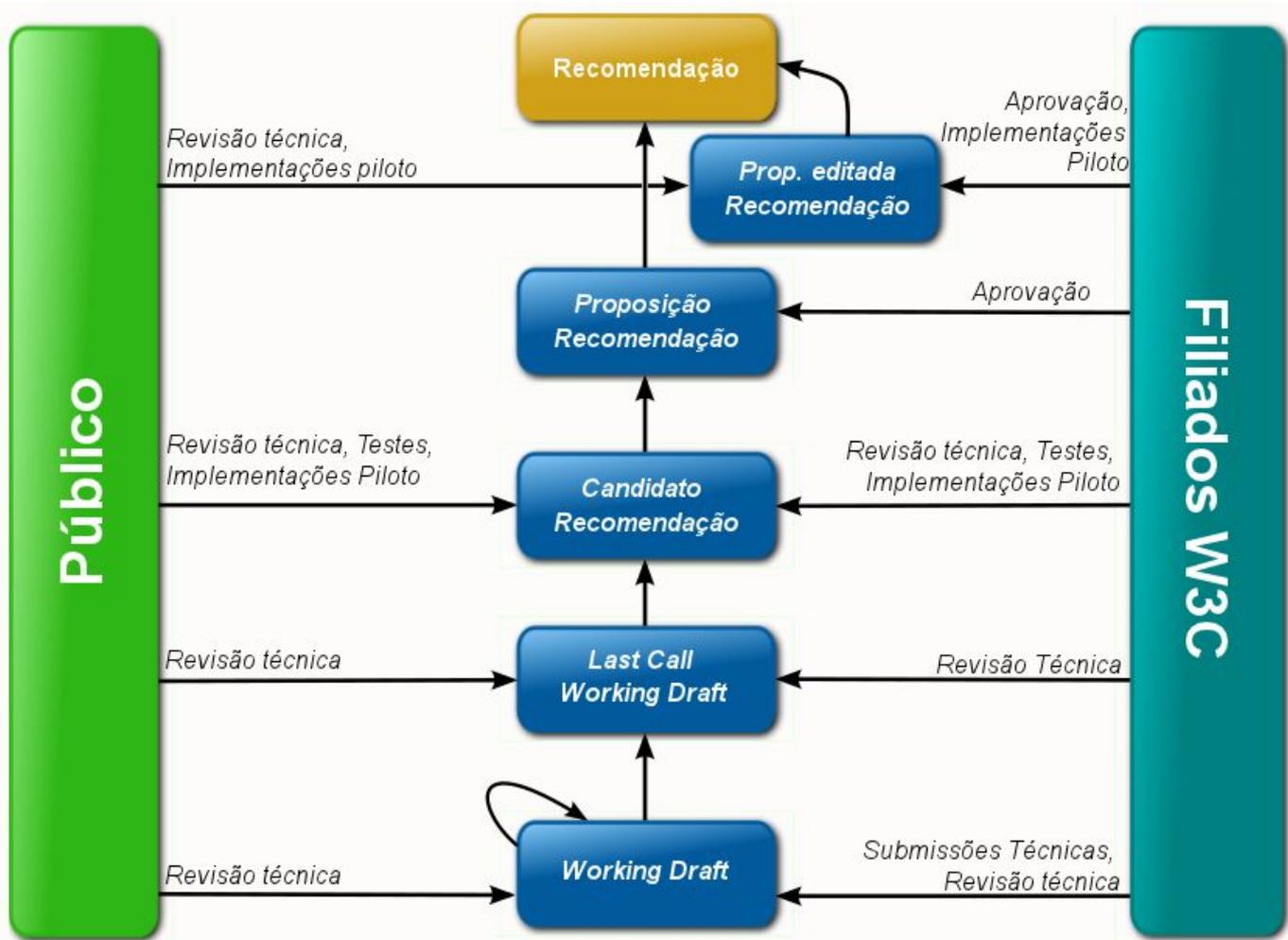
W3C Working Groups

W3C Working Drafts

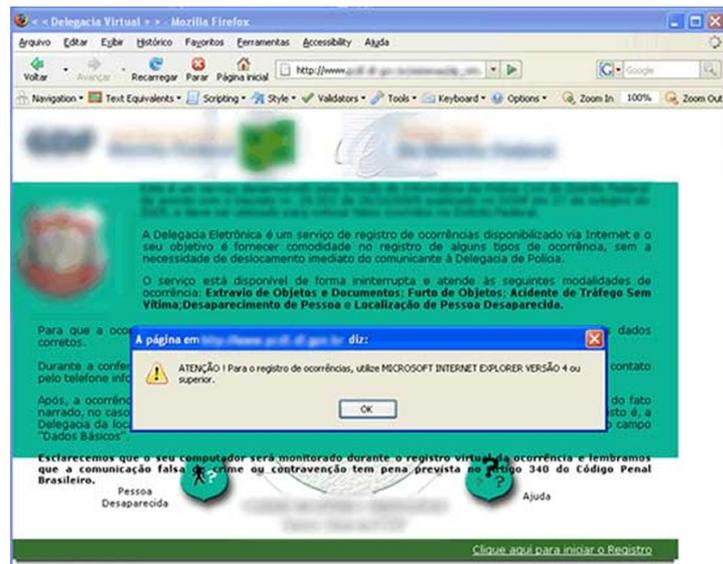
W3C Candidate Recommendations

W3C Proposed Recommendations

W3C Recommendations



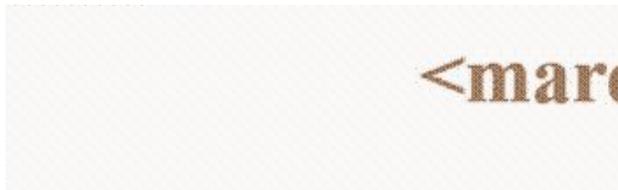
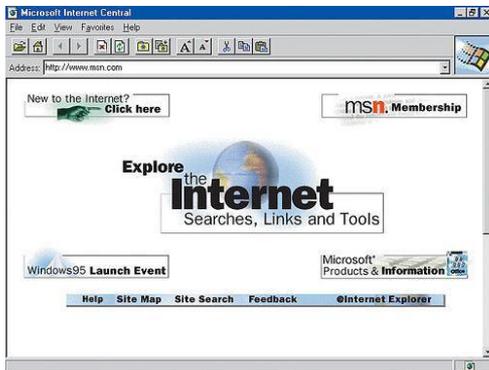
Importância de padrões



1994 - 1995 Primeira guerra dos browsers



<blink>



Link da página: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/132493-historia-guerra-navegadores-video.htm>



First International Conference on the World-Wide Web

May 25-26-27 1994, CERN, Geneva (Switzerland)

The Conference is over ... This page remains of interest as a report and as pointer to the next ones.

The Third one will be:

[WWW_Session_95](#)
Barnstede, Germany, April 10-14 1995, organized by the
[Fraunhofer_Gesellschaft](#).

The second conference was held in the US:

[WWW_Fall_94](#): Mosaic and the Web
Chicago, October 17-19, organised by [NCSA](#) and CERN.

The three days in Geneva were attended by 380 [participants](#) from all over the world.

My thanks go to many [people](#), and also to many [minutes and companies](#), especially to the co-organisers from the [CUI](#) (Centre Universitaire d'Informatique), Oscar Nierstrasz and Bertrand Ibrahim.

There were 49 formal presentations, 11 [workshops](#) and many discussions going on in parallel. The [proceedings](#) will be published in two forms, and until then, the [preliminary proceedings](#) are available for inspection.

The Best of WWW [Awards](#) were handed out at the Conference Dinner.

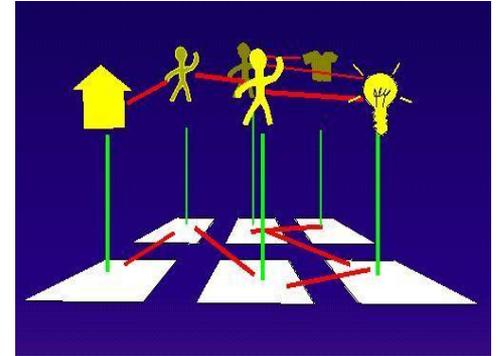
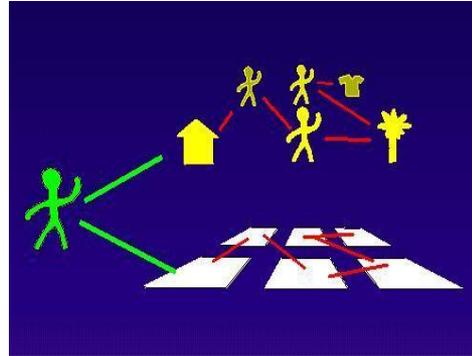
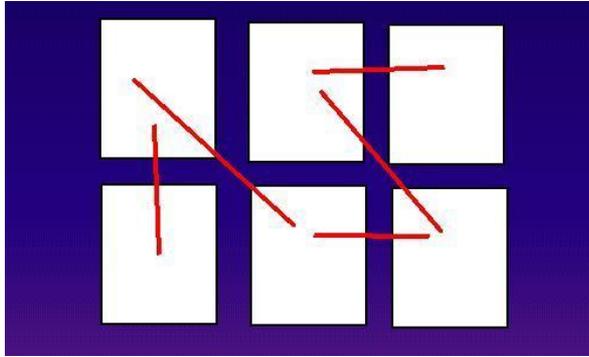
The conference closed on Friday afternoon with a general [panel](#) discussing issues for the future.

1994 - Primeira conferência WWW

Link da página:

<https://web.archive.org/web/20150213131557/http://www94.web.cern.ch/WWW94/Welcome0522.html>

Primeiras discussões sobre a Web semântica



Link da página: <https://www.w3.org/Talks/WWW94Tim/>



1996 - Um ano cheio de novidades



W3C Recommendation



REC-CSS1-20080411

Cascading Style Sheets, level 1

W3C Recommendation 17 Dec 1996,
revised 11 Apr 2008

This version: <http://www.w3.org/TR/2008/REC-CSS1-20080411>

Latest version: <http://www.w3.org/TR/CSS1>

Previous: <http://www.w3.org/TR/1999/REC-CSS1-19991217>

Separando estrutura da apresentação

```
<font face = "Comic sans MS" size = " 5" color = " blue " >  
Comic Sans MS  
</font>
```

Versus

```
body{  
  font-family: "Open Sans"; 5px; blue  
}
```



W3C[®] Web Accessibility
Initiative WAI

Accessibility: Essential for some, useful for all.

1997 - Iniciativas de acessibilidade

Link da página: <https://www.w3.org/WAI/>

“O poder da web está na sua universalidade. O acesso por todas as pessoas, não obstante a sua deficiência, é um aspecto essencial”

- Tim Berners-Lee



Link da página: <https://www.w3.org/Press/IPO-announce>

Navegadores e padrões

1999
WCAG 1.0

2000
ATAG 1.0

2002
UAAG 1.0

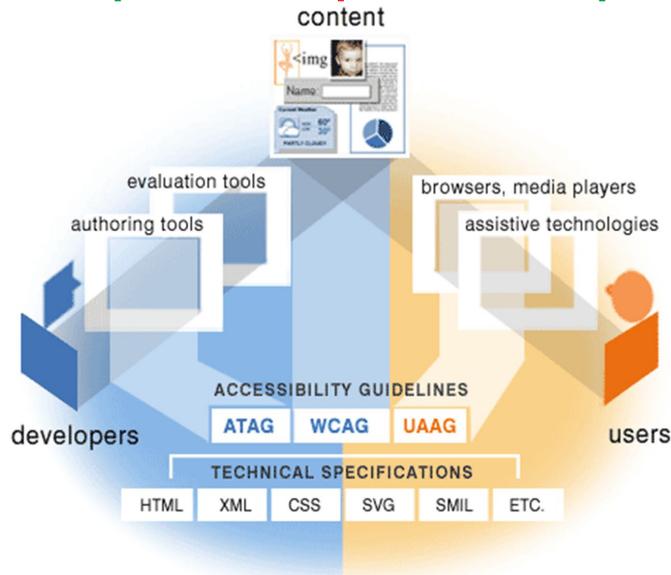
2008
WCAG 2.0

2014
WAI-ARIA 1.0

2015
ATAG 2.0

2017
WAI-ARIA 1.1

2018
WCAG 2.1



Navegadores e padrões

2001



2002



HTML



HTML Design Principles

2003



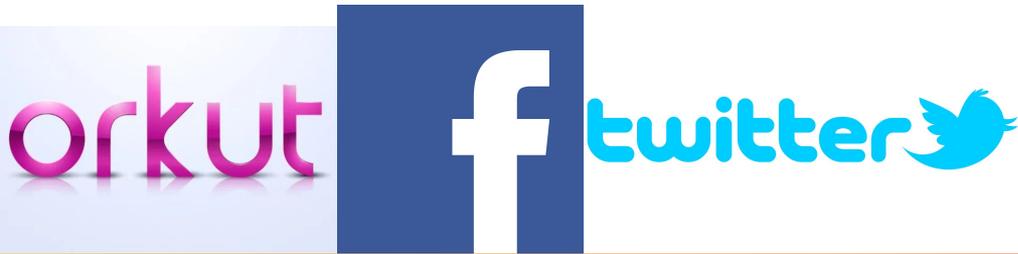
2008



HTML



Primeira versão do HTML5



2004 - 2006 - Redes sociais



2007 - Lançamento do iPhone



Áudio e vídeo na Web – 2009 - 2014

2009 – Elemento vídeo no Chrome e Firefox

2014 – HTML5 é uma recomendação W3C



Thoughts on Flash

Apple has a long relationship with Adobe. In fact, we met Adobe's founders when they were in their proverbial garage. Apple was their first big customer, adopting their Postscript language for our new Laserwriter printer. Apple invested in Adobe and owned around 20% of the company for many years. The two companies worked closely together to pioneer desktop publishing and there were many good times. Since that golden era, the companies have grown apart. Apple went through its near death experience, and Adobe was drawn to the corporate market with their Acrobat products. Today the two companies still work together to serve their joint creative customers – Mac users buy around half of Adobe's Creative Suite products – but beyond that there are few joint interests.

I wanted to jot down some of our thoughts on Adobe's Flash products so that customers and critics may better understand why we do not allow Flash on iPhones, iPods and iPads. Adobe has characterized our decision as being primarily business driven – they say we want to protect our App Store – but in reality it is based on technology issues. Adobe claims that we are a closed system, and that Flash is open, but in fact the opposite is true. Let me explain.

First, there's "Open".

Adobe's Flash products are 100% proprietary. They are only available from Adobe, and Adobe has sole authority as to their future enhancement, pricing, etc. While Adobe's Flash products are widely available, this does not mean they are open, since they are controlled entirely by Adobe and available only from Adobe. By almost any definition, Flash is a closed system.

Apple has many proprietary products too. Though the operating system for the iPhone, iPod and iPad is proprietary, we strongly believe that all standards pertaining to the web should be open. Rather than use Flash, Apple has adopted HTML5, CSS and JavaScript – all open standards. Apple's mobile devices all ship with high performance, low power implementations of these open standards. HTML5, the new web standard that has been adopted by Apple, Google and many others, lets web developers create advanced graphics, typography, animations and transitions without relying on third party browser plug-ins (like Flash). HTML5 is completely open and controlled by a standards committee, of which Apple is a member.

2010 - Reflexões sobre o Flash

“a Apple tem adotado padrões abertos da web como HTML 5, CSS e JavaScript”

Link da página:

<https://web.archive.org/web/20101112232149/http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/>



2010 - A Web está morta

Link da página: http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/all/1



LONG LIVE THE WEB

The Web is critical not merely to the digital revolution but to our continued prosperity—and economic liberty, like democracy itself. It needs defending.

By Tim Arvaney

The Web is critical not merely to the digital revolution but to our continued prosperity—and economic liberty, like democracy itself. It needs defending.

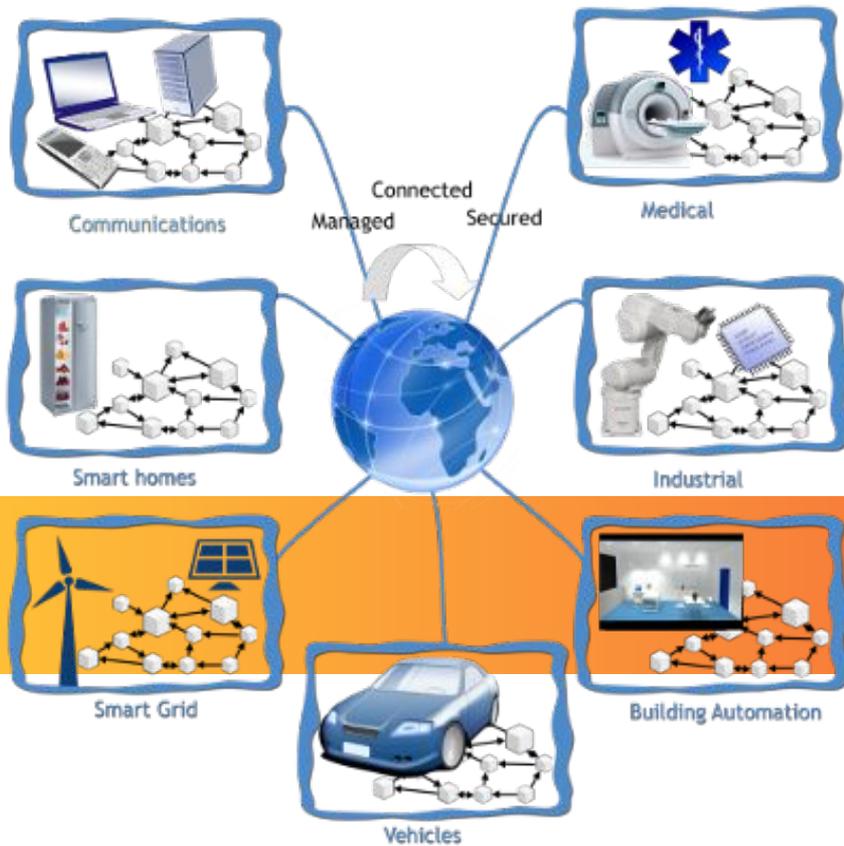
The Web is critical not merely to the digital revolution but to our continued prosperity—and economic liberty, like democracy itself. It needs defending.

The Web is critical not merely to the digital revolution but to our continued prosperity—and economic liberty, like democracy itself. It needs defending.



2010 - Vida longa a Web

Link da página: <https://www.scientificamerican.com/article/long-live-the-web/>



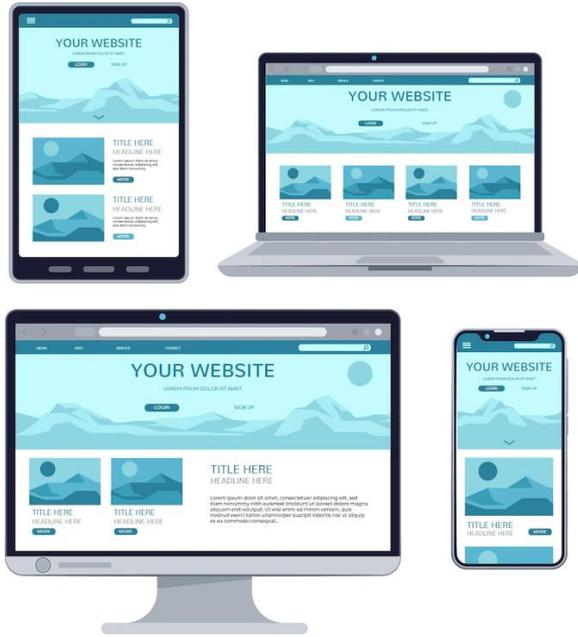
2014 - Web of things

Link da página: <https://www.w3.org/2014/02/wot/>



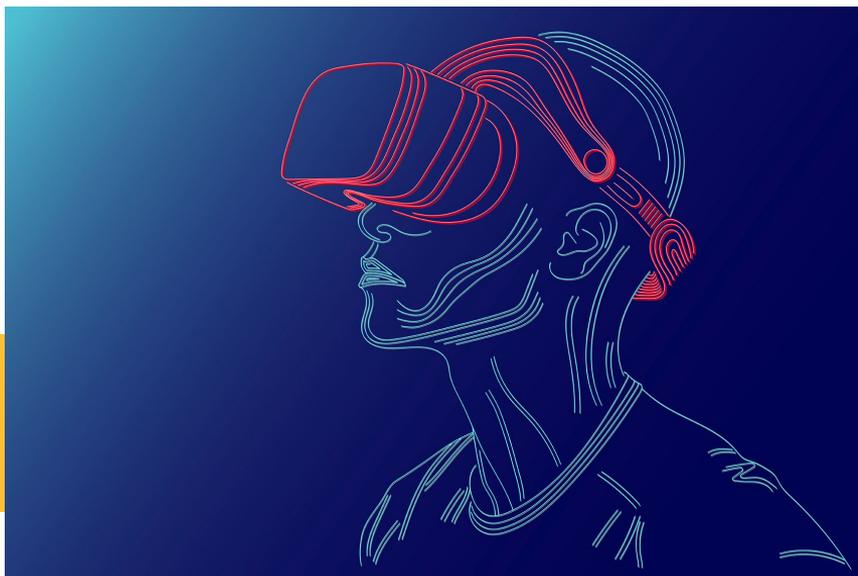
2014 - Web Payments

Link da página: <https://www.w3.org/2013/10/payments/>



2015 - Progressive Web Apps

Link da página: <https://infrequently.org/2015/06/progressive-apps-escaping-tabs-without-losing-our-soul/>



2016 - Web & Virtual Reality

Link da página: <https://www.w3.org/2016/06/vr-workshop/>



reddit

23.6k We are the SpaceX software team, ask us anything! [SpaceX AMA](#)

↑ spacexfsw - Official SpaceX 101 points · 2 months ago

↓ The Crew Displays onboard Dragon runs Chromium with HTML, Javascript & CSS. We don't use LESS. - Sofian

We follow an agile process, we have high bar for unit test coverage and we have integration tests that runs with and without flight hardware. We also take a lot of pride in manually verifying and documenting our new features to make sure they work as intended and we have no regression. - Sofian

We use Web Components extensively. - Sofian

We use a reactive programming library that we developed in house. - Sofian

Different team members uses different editors, I use VSCode but I might be just a little bit biased :) - Sofian

I will have to get back but overall code is our craft here and we make sure it's clean and tidy. I wouldn't expect something too outrageous. Fair warning, we have linters on everything. - Sofian

2020 - Web foi para o espaço sideral



2021 - Fim do flash

Link da página:

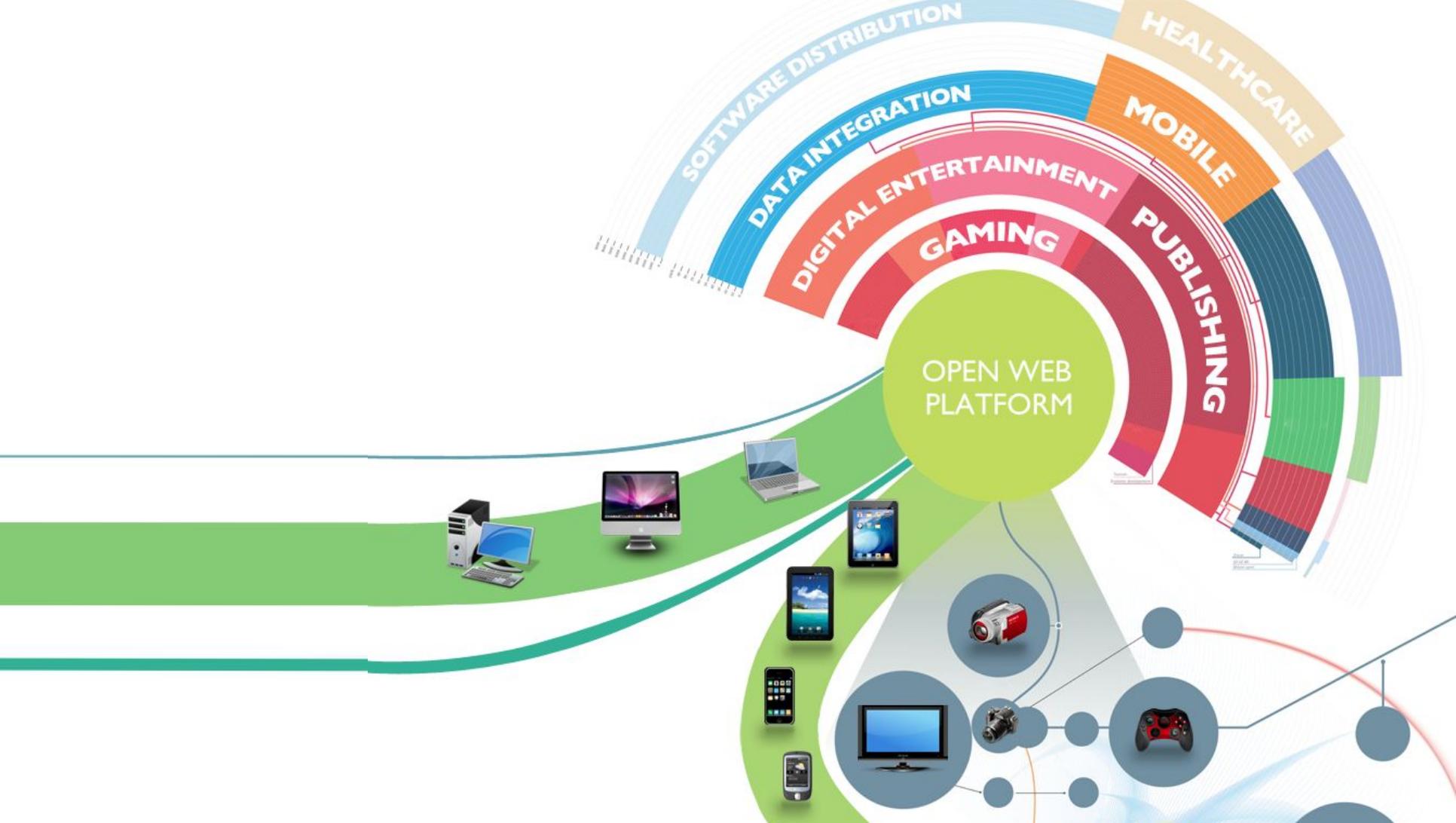
<https://olhardigital.com.br/2021/01/12/noticias/adobe-flash-player-para-de-funcionar-definitivamente/>



2022 - Fim do Internet Explorer

Link da página:

<https://tecnoblog.net/noticias/2022/06/14/fim-da-linha-internet-explorer-11-e-aposentado-nesta-quarta-feira-15/>



Beatriz Rocha

COMPORTAMENTOS E USO DA WEB



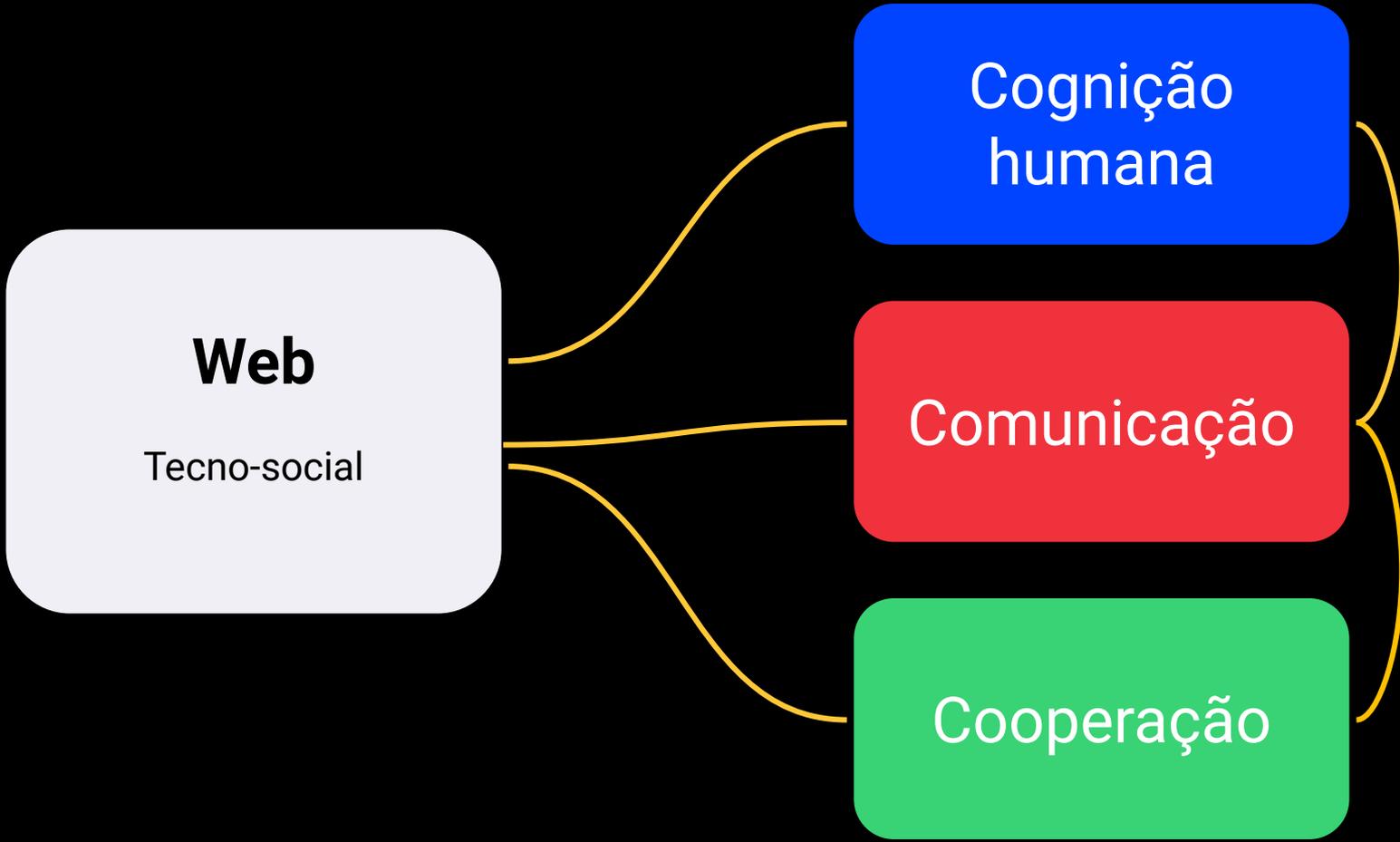
Evolução da Web

Web 1.0

Web 2.0

Web 3.0

“ Sistema tecno-social para interações humanos baseadas em redes tecnológicas.”



World Wide Web

1989

Tim Berners-Lee cria a *World Wide Web*

Tim Berners-Lee inventa a World Wide Web, ainda como um projeto do CERN

(European Organization for Nuclear Research)

1994

Netscape lança a primeira versão do seu navegador

Lançado um dos primeiros browsers "user friendly" que rapidamente é adotado pelo mercado.

1994

Tim Berners-Lee cria o W3C

Tim Berners-Lee cria o W3C (World Wide Web Consortium), no MIT (Massachusetts Institute of Technology), em colaboração com o CERN.

Web meramente informativa

Junção de três tecnologias simples:

HTML

HTTP

Hiperlinks

Web 1.0 - Primeira geração da Web - 1989

Tim Berners-Lee - Uma Web meramente informativa

Web 2.0 - Web de leitura e escrita - 2004

Dale Dougherty - Web bi-direcional (Web colaborativa)

Tecnologias da Web 2.0

Javascript

XML

HTML

CSS

Jason

Evolução da Web 2.0

Redes sociais

Interação através de:

- Texto
- Fotos
- Vídeo

Blogs

Conteúdos organizadas de forma cronológicas:

- Vlog (vídeos)
- Fotologs (fotos)
- Podcasts

Wiki

São páginas que podem ser editadas por várias pessoas:

(Colaborativo e com alterações revisadas para publicação)

RSS - Really Simple Syndication

Arquivo XML que resume os itens de uma informação.

CARACTERÍSTICA	WEB 1.0	WEB 2.0
DESCOBERTA DE INFORMAÇÕES	Navegação e pesquisa rígidas (estático = toda e qualquer informação sobre uma página na <i>Web</i> se encontra nela mesma).	Navegação e pesquisa associativas (as informações sobre uma página na <i>Web</i> se encontram em outros locais, sem que haja necessidade de visitá-la diretamente).
PARTICIPAÇÃO DO USUÁRIO	Leitura – usuário concebido como consumidor de informações cuja autoria era reservada a poucos autorizados pelos sites.	Leitura e Escrita – usuário está autorizado a publicar, comentar, compartilhar e (re)editar conteúdos e aplicações da <i>Web</i> .
AGREGAÇÃO DE INFORMAÇÕES	Taxonomia. Forma hierárquica e centralizada de categorização das coisas.	Forma desierarquizada e descentralizada de categorização na qual os usuários colaborativamente escolhem <i>tags</i> (palavras-chave) para a classificação de conteúdos.
ESTRUTURA DOS CONTEÚDOS	Sites estáticos.	Sites dinâmicos (interatividade com o usuário e imagens em movimento).
APLICAÇÕES	Fechadas, possuem propriedade.	Abertas, baseadas no compartilhamento.

"Eu tenho um sonho para a Web, em que os computadores irão tornar-se capazes de analisar todos os dados na rede - o conteúdo, links e transações entre pessoas e computadores..."

- Tim Berners Lee

Web 3.0 (ou Web Semântica) - 2001

Tim Berners-Lee - Web inteligente

Deseja diminuir as tarefas e decisões humanas e deixá-las para máquinas, fornecendo conteúdo legível por máquina na Web.

Tecnologias da Web 3.0

RDF

Links RDS

HTTP RDS

SPARQL

Objetivos da Web 3.0

- Tornar a web legível por máquina e não apenas por seres humanos;
- Semântica da informação seja disponível de maneira estruturada e explícita;
- Permitir buscas mais complexas e eficazes;
- Transformar a web de documentos em uma web de dados.

Web 3.0 ou Web3??

Diego Cerqueira

O FUTURO DA WEB



Evolução da Web

WEB 1.0 - POUCO INTERATIVA

WEB 2.0 - INTERAÇÃO, PLATAFORMAS E REDES SOCIAIS

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

PASSADO

PRESENTE

WEB 1.0 - POUCO INTERATIVA

WEB 2.0 - INTERAÇÃO, PLATAFORMAS E REDES SOCIAIS

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

Evolução da Web

PRESENTE/FUTURO?

Evolução da Web

WEB 2.0 - INTERAÇÃO, PLATAFORMAS E REDES SOCIAIS

Transformando a dinâmica da comunicação
surgem redes sociais e plataformas

Você é consumidor e produtor de conteúdo.

novas profissões: tiktokker, youtuber, vlogger, blogger e influencer.

Evolução da Web

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

BLOCKCHAINS

CRIPOMOEDAS

NFT

METAVERSO

**E OUTRAS COISITAS
MAIS**

Evolução da Web

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

Web3 é uma ideia para uma nova iteração da World Wide Web baseada na tecnologia blockchain, que incorpora conceitos como descentralização e economia baseada em tokens.

Evolução da Web

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

O termo "Web3" foi cunhado pelo fundador da Polkadot e cofundador da Ethereum, Gavin Wood, em 2014, referindo-se a um "ecossistema online descentralizado baseado em blockchain"

Evolução da Web

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

**BLOCKCHAINS &
CRIPTOMOEDAS**

"O conceito do primeiro blockchain público nasceu em 2008, no artigo acadêmico Bitcoin: um sistema financeiro eletrônico peer-to-peer, publicado por uma pessoa ou grupo sob o pseudônimo de Satoshi Nakamoto (suposto criador do bitcoin)."

Fonte: <https://www.uol.com.br/tilt/faq/metaverso-o-que-e-como-entrar-e-mais.htm>

Evolução da Web

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

METAVERSO

"Basicamente, metaverso é um conceito que mescla realidade aumentada e ambientes virtuais. Ele pode ser entendido como uma vivência em um espaço virtual, mas com influências da vida real nesse universo." "Ele surgiu há dez anos com a obra de Neal Stephenson chamada "Snow Crash", que sincroniza realidade e ficção através de um jogo onde um entregador de pizza na vida real é um samurai no universo virtual chamado "metaverso".

Fonte: O que é blockchain? [indo além do bitcoin]

<https://tecnoblog.net/responde/como-funciona-blockchain-bitcoin/>

Evolução da Web

WEB3 - DESCENTRALIZAÇÃO & SOBERANIA DE DADOS

NFT

O que são NFTs? Tokens não-intercambiáveis (NFT) são um registro digital da posse de determinado bem, seja ele real ou virtual, podendo representar imóveis, itens colecionáveis, uma medalha olímpica, um assento de um evento esportivo, ou até mesmo um post nas redes sociais.

Fonte: MERCADO BITCOIN <https://www.mercadobitcoin.com.br/nft>



**E que Web do futuro é essa?
Pra quem?**



O Futuro da Web

Descentralização: Sob a premissa de dar aos usuários controle sobre algo que lhes é direito, produzido via web, mas está em domínio das grandes corporações (big techs).

Soberania de Dados: que pode ser entendida em diversos aspectos, como por exemplo:

Habilidade

Ao direito

Regulação

Para conferir

<https://web3isgoinggreat.com/>

Web3 is going just great

...and is definitely not an enormous grift that's pouring lighter fluid on our already smoldering planet.

Follow updates on [Twitter](#), [Mastodon](#), or with [RSS](#) 📡

Created by Molly White (🐦, 🌐)

[What is web3?](#) • [Glossary](#) • [About this project](#) • [Contribute](#) • [License and attribution](#)



20 de agosto de 2022



Alguém compra um Bored Ape e é enganado duas horas depois

No que pode ser um novo recorde, alguém comprou um Bored Ape NFT por 70,69 ETH (~\$116.000) e o roubou menos de duas horas depois. O golpista rapidamente trocou a NFT por 61,6969 ETH (~\$101.000), então em ponteios fundos através da RenBridge para cobrir seus rastros.

- [Tweet por zachxbt](#)
- [Detalhes do Etherscan](#)



Macaco Entediado #887
(atribuição)

Outras entradas relacionadas com Iate Clube do Macaco Entediado, Ren, auzachxbt

Hack ou golpe

Blockchain: Ethereum | NFT

20 de julho de 2022



Minecraft anuncia que não suportará ou permitirá NFTs

O *Minecraft* é um videogame extremamente popular no estilo sandbox que teve quase 140 milhões de usuários ativos mensais em 2021. Seu desenvolvedor, Mojang Studios, publicou uma postagem no blog detalhando as próximas diretrizes para esclarecer sua posição sobre NFTs e blockchain de forma mais geral. Eles escreveram que "NFTs ... podem criar modelos de escassez e exclusão que entram em conflito com nossas Diretrizes e o espírito do *Minecraft*". Eles anunciaram que "as tecnologias blockchain não podem ser integradas em nossos aplicativos de cliente e servidor, nem o conteúdo do jogo *Minecraft*, como mundos, skins, itens de persona ou outros mods, pode ser utilizado pela tecnologia blockchain para criar um ativo digital escasso. ."

- "[Minecraft e NFTs](#)", blog *Minecraft*
- "[Minecraft](#)", Wikipédia



arte da capa do *Minecraft*
(atribuição)

Boas notícias

NFT, jogos blockchain



O Futuro da Web

Novas aplicações construídas na Web



Web3



ou Web 3.0

A Web3 é realmente uma coisa? Se sim, para e por quem?
Quais habilidades, recursos e mecanismos necessários para fazer parte
dessa nova Web? É futuro ou retrocesso?

Encontros com a Web

ceweb.br

**Acervo do
Ceweb.br**



**Linha do tempo
da Web**



**Encontros com a
Web**

