

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 1.Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.2 Arquitectura de tres capas.

#### Niveles de la arquitectura de tres capas

**Capa 1:** Cliente de aplicaci3n. Navegador web.

**Capa 2:** Servidor de aplicaciones: Apache, servidor Tomcat etc.

**Capa 3:** Servidor de datos, servidor SMTP etc.




# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 1.Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Interacción entre las capas cliente y servidor.

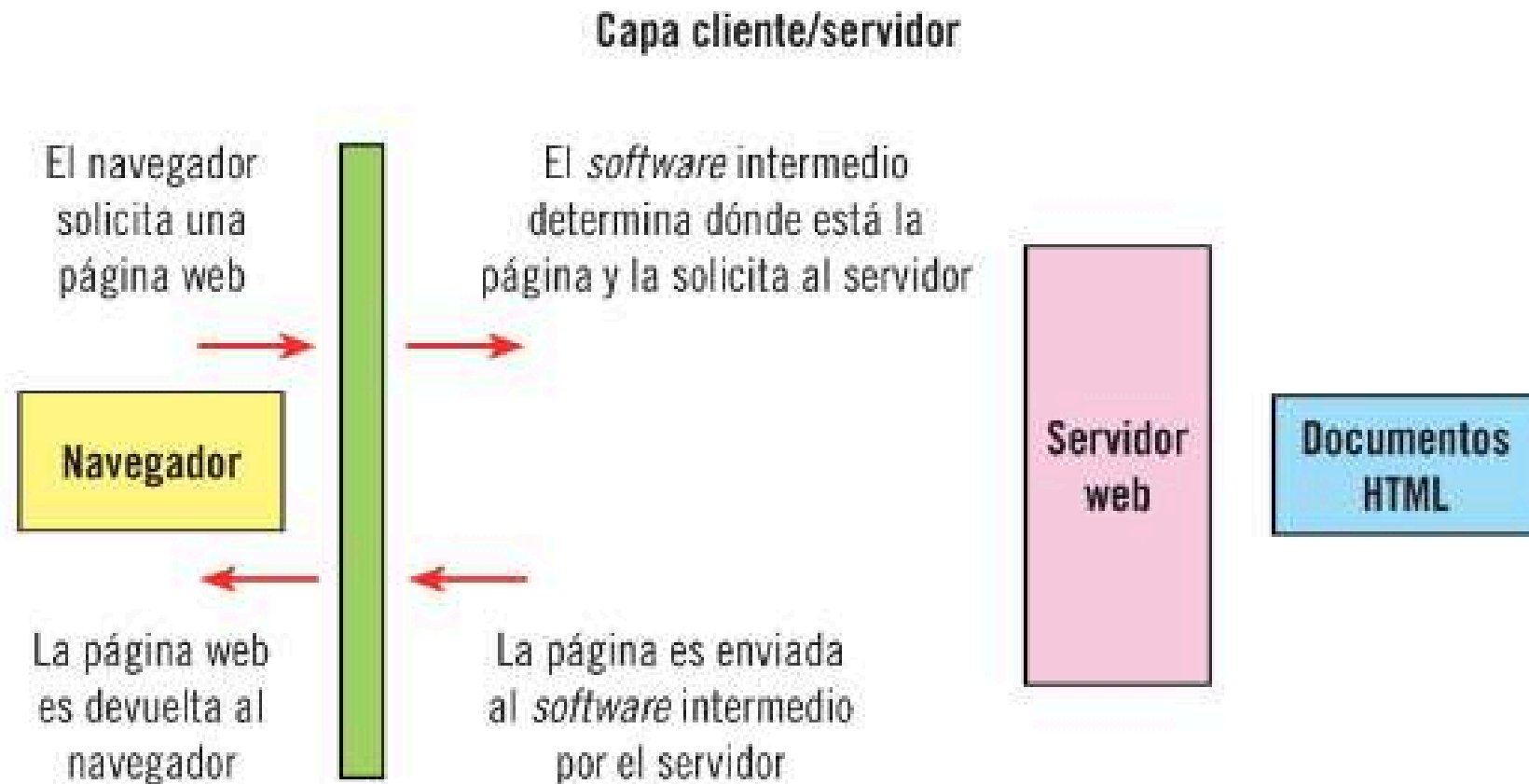
En la *arquitectura cliente-servidor*, el remitente de una solicitud es conocido como cliente. El cliente interactúa directamente con los usuarios finales. Hay varios tipos de servidores de tipo específicos como *servidores de archivo, servidores web, servidores de correo etc.*



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 1.Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Interacci3n entre las capas cliente y servidor.



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 1.Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Interacción entre las capas cliente y servidor.

Al receptor de la solicitud enviada por el cliente se le conoce como servidor. Sus **características** son:

1. La **llegada de las solicitudes** de los clientes (papel pasivo, dispositivo esclavo).
2. **Recepción, proceso y envío de solicitudes.**
3. **Acepta multitud de solicitudes de conexión** (límites de peticiones)

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 1. Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Arquitectura de la capa cliente.

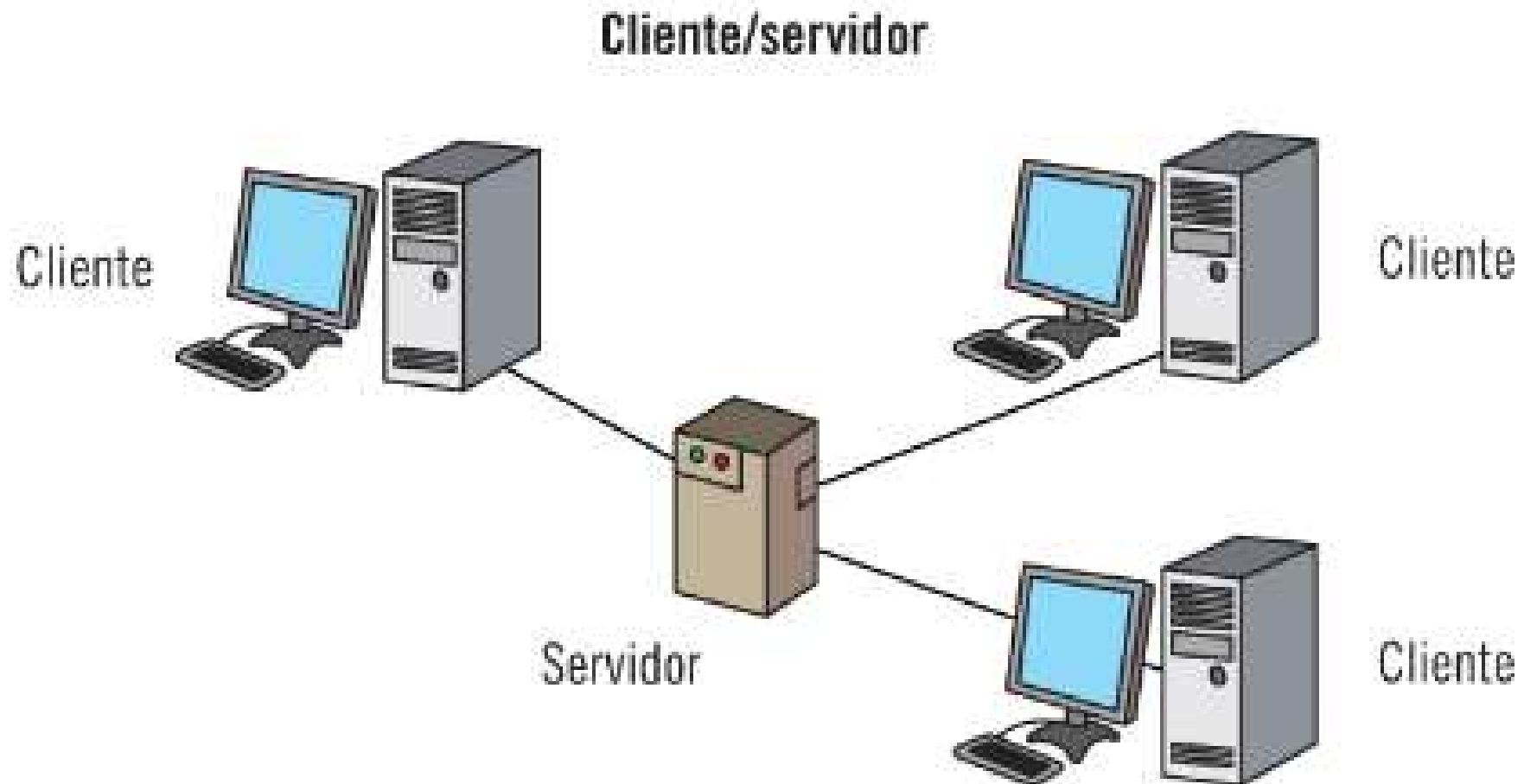
Los programas que requieren conexión a **otro programa** (servidor y se encuentra en otra máquina para obtener **datos externos de página web**).

Es un gestor central: **los ejemplos los protocolos Emule o compartir información con otros usuarios (servidores de archivos)**

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 1.Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Arquitectura de la capa cliente.



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 1.Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Arquitectura de la capa cliente.

El cliente más utilizado es *el navegador web* sin que tenga que utilizar ningún *software específico*



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 1. Arquitecturas de aplicaciones web

### 1.3 Interacción entre las capas cliente y servidor.





# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

1.Arquitecturas de aplicaciones web

1.3 Arquitectura de la capa cliente.

EJERCICIO DE REPASO Y AUTOEVALUACIÓN p1gina 29



# *Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión*

## *2. Navegadores web.*

*2.1 Arquitectura de un navegador.*

*2.2 Navegadores de uso común. Comparativa.*

*2.3 Seguridad en navegadores.*

*2.4 Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).*

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Interfaz de usuario

El medio a través del cual **el usuario** va a interactuar con el navegador. Es necesario probar con la web debido a que cada uno interpreta el código de diferente manera, y depende del navegador en el que lo muestre y no funcionando bien en otro. Como no se sabe cual qué navegador utilizará el usuario. Es necesario hacer distintas pruebas.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Interfaz de usuario



Navegador Internet Explorer

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Interfaz de usuario



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Interfaz de usuario



Navegador Mozilla Firefox



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Interfaz de usuario



Navegador Safari

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Interfaz de usuario



Navegador Opera



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Motor de exploraci3n

Juega **el motor de exploraci3n** que ayuda a encontrar p3ginas que sean lo m3s relevantes posibles a las frases.

Los motores de b3squeda son **Google, Yahoo, Msn, Opera, Safari, entre otros.**



Navegador URL y motor de exploraci3n

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

#### Motor de presentación

La función básica de los navegadores web es la de ejecutar documentos HTML y mostrarlos por pantalla. En la que se encuentra incrustados imágenes, texto, formatos y protocolos.

Guardar información en disco y creadores de marcadores (bookmarks)


# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, interprete de scripts e infraestructura de presentación

*Algunas páginas web* almacenan información para uso posterior. Hay un mecanismo de *persistencia basado en scripts* y la mayoría de *navegadores* soportan.



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, interprete de scripts e infraestructura de presentación

Esta información se encuentra en **el historial del navegador** como las **cookies**, **favoritos** o en el disco de la página web.

El motor de los navegadores modernos es **JavaScript** (el ejecutar el **script correspondiente**)

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, interprete de scripts e infraestructura de presentación

Las **interfaces de red** permiten que cualquier **servidor** ejecute un servicio de **acceso remoto** para que se pueda comunicar con otros equipos a través de **redes privadas y públicas**.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.1 Arquitectura de un navegador.

Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, interprete de scripts e infraestructura de presentación

#### **JavaScript**

JavaScript es un lenguaje de programación interpretado. Se utiliza principalmente en el lado del cliente (navegador web) permitiendo páginas dinámicas y mejoras en la interfaz de usuario.

# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.2 Navegadores de uso com3n. Comparativa.

#### Internet Explorer

Internet Explorer es el navegador web desarrollador por Microsoft. Disponible para *las diferentes versiones de Windows* que ha mejorado notablemente su compatibilidad con los est3ndares web.

Logotipo Internet Explorer



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.2 Navegadores de uso común. Comparativa.

#### Chrome

Es el **navegador web** desarrollado por Google seguido muy de cerca por Internet Explorer. Se utiliza **el desarrollo de aplicaciones de código abierto**, así como la velocidad de carga de las páginas web. Se encuentra en **smartphones y tablets para Android**.

Logotipo Google Chrome





# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.2 Navegadores de uso común. Comparativa.

#### Firefox

Es el navegador web libre y de código abierto. Surgió a partir del código del famoso navegador. De ser libre y abierto ha provocado que aparezcan numerosas aplicaciones basadas en este navegador. Se encuentra en la mayoría de los SO.



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.2 Navegadores de uso común. Comparativa.

#### Safari

Fue desarrollado por Apple. Es el navegador web por defecto en OS X y en iOS disponible para Windows. La sincronización con otros dispositivos mediante iCloud por su rapidez, su rendimiento y compartir archivos por otras redes

Logotipo Safari



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 2. Navegadores web.

### 2.2 Navegadores de uso común. Comparativa.

#### Opera

Es un navegador desarrollado por la empresa Opera Software. Se incorporará el **resto de navegadores**, tales como **búsqueda integrada, las pestañas y el zoom**

Logotipo Opera



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

## 2. Navegadores web.

### 2.3 Seguridad en navegadores.

- **Navegaci3n privada** (no dejar ning3n rastro de la web en el ordenador)
- **Integraci3n con antivirus** (detectar las amenazas)
- **Actualizaciones en el navegador.**
- **Identificaci3n del sitio web** (sitios web seguros)
- **Limpiar el historial reciente** (almacenamiento de informaci3n entre otros)
- **Plugins** (plugin desactualizado presenta vulnerabilidad)

## Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

### 5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

Los **plugins** son pequeñas aplicaciones se complementará la funcionalidad de navegadores, **por ejemplo: son los encargados de mostrar el contenido multimedia como animaciones, flash y vídeos. Son desarrollados de forma externa al navegador (SON GRATUITOS)**

## Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

### 5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

Adaptadores comunes en diferentes navegadores.

#### Fierbug

**Plugin** que está pensado para desarrolladores web. Se podrá inspeccionar código fuente desde el navegador con la posibilidad de depurar cualquier error o bug. Se podrá revisar la velocidad de carga como **HTML**, y depurar en **JavaScript**.

## Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n

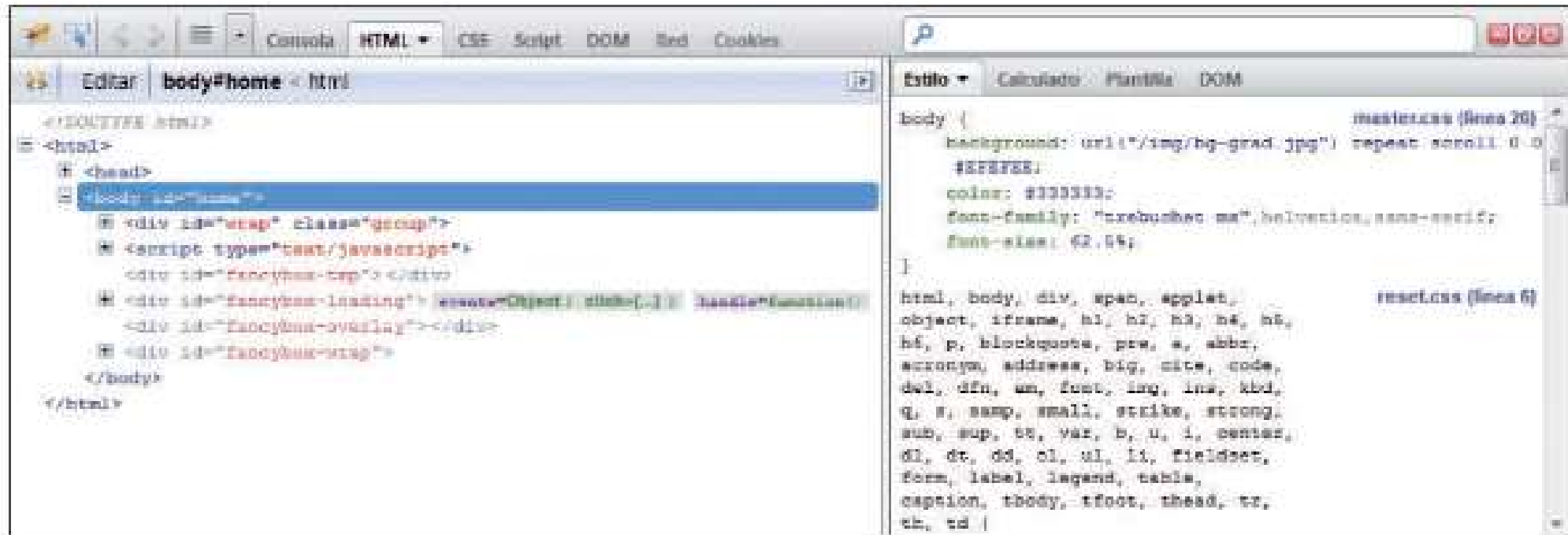
### 5. Integraci3n de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

Logotipo Firebug



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

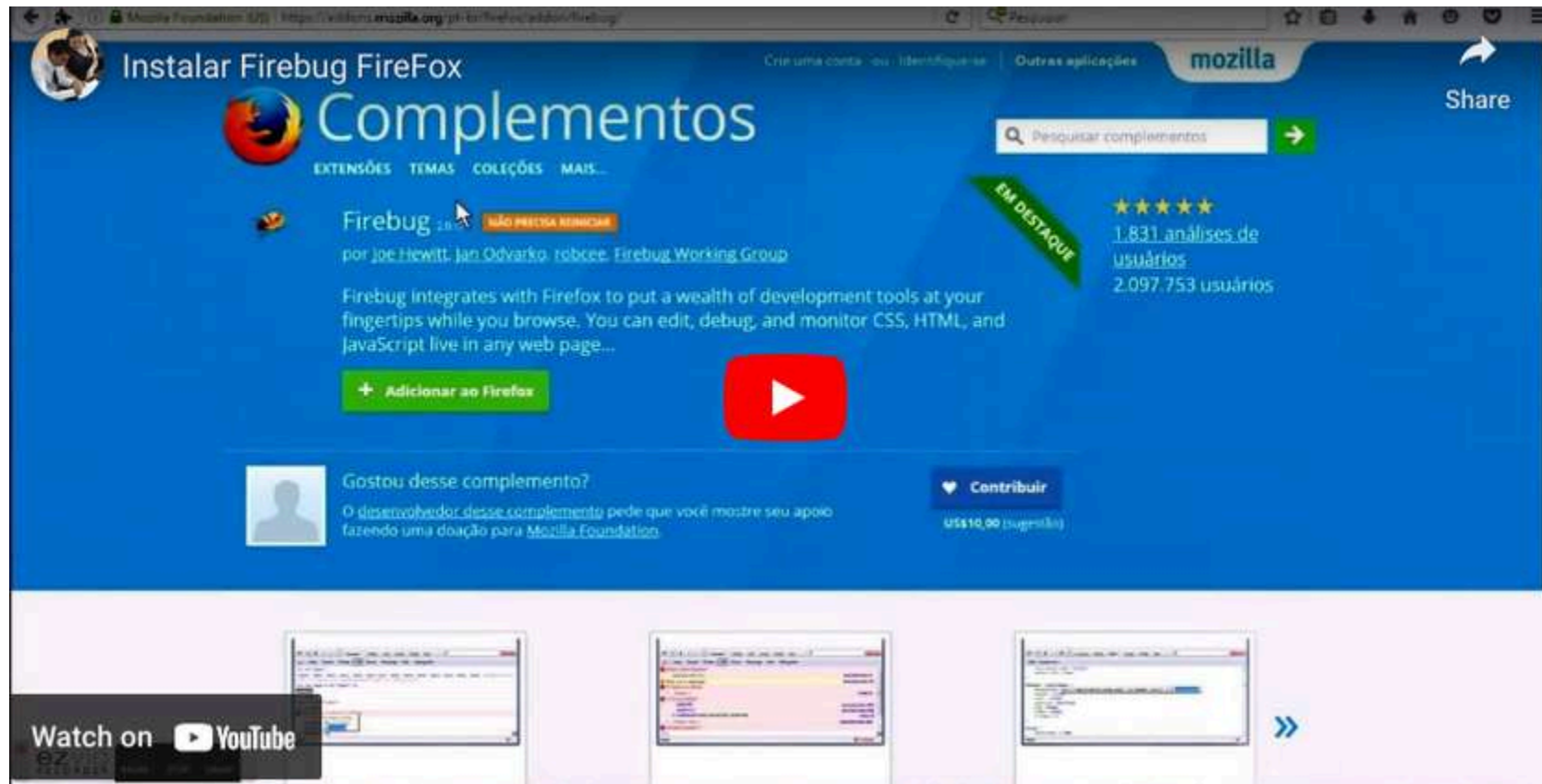


Consola Firebug en Firefox



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).



# Unidad 2: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión

## 5. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

