

# ACTIVIDAD

Arquitecturas web e introducción a JavaScript

## Desarrollo de Aplicaciones Web

### Desarrollo web en entorno cliente

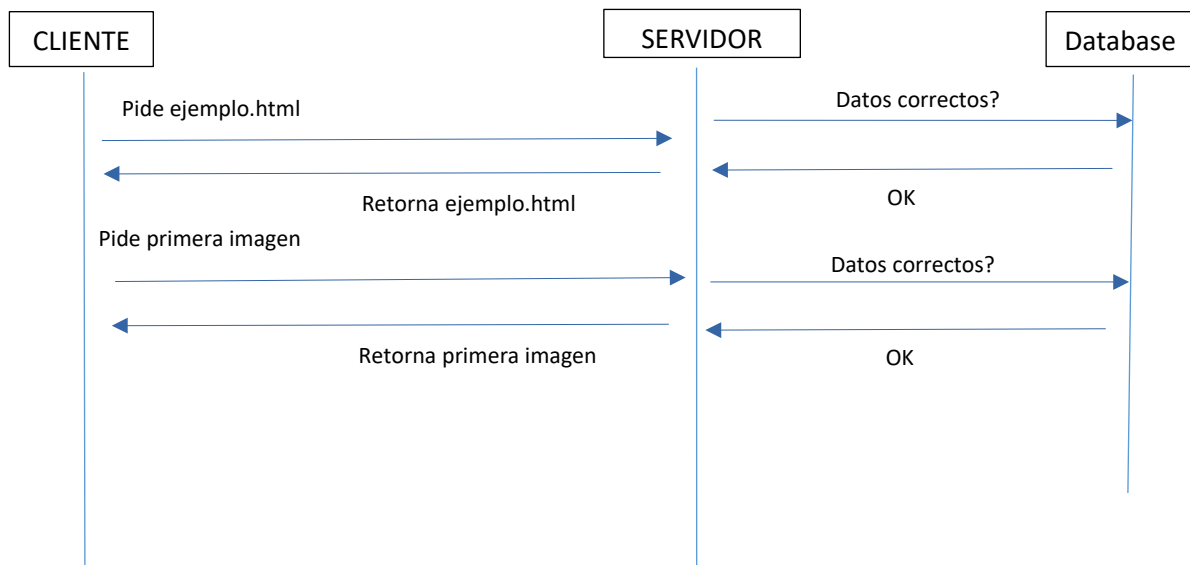
- Bruno Wouters
- M06
- UF1: Sintaxis del lenguaje. Objetos predefinidos del lenguaje.
- Actividad 1 “Arquitecturas web e introducción a JavaScript”.

## Actividad

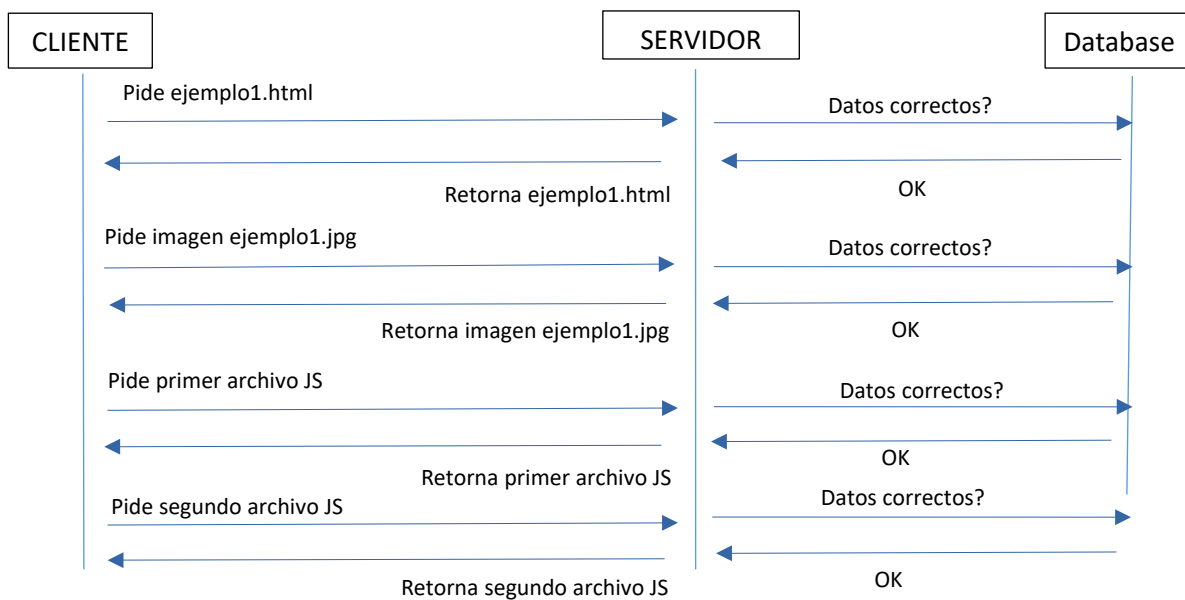
### Arquitecturas web e introducción a JavaScript

1.

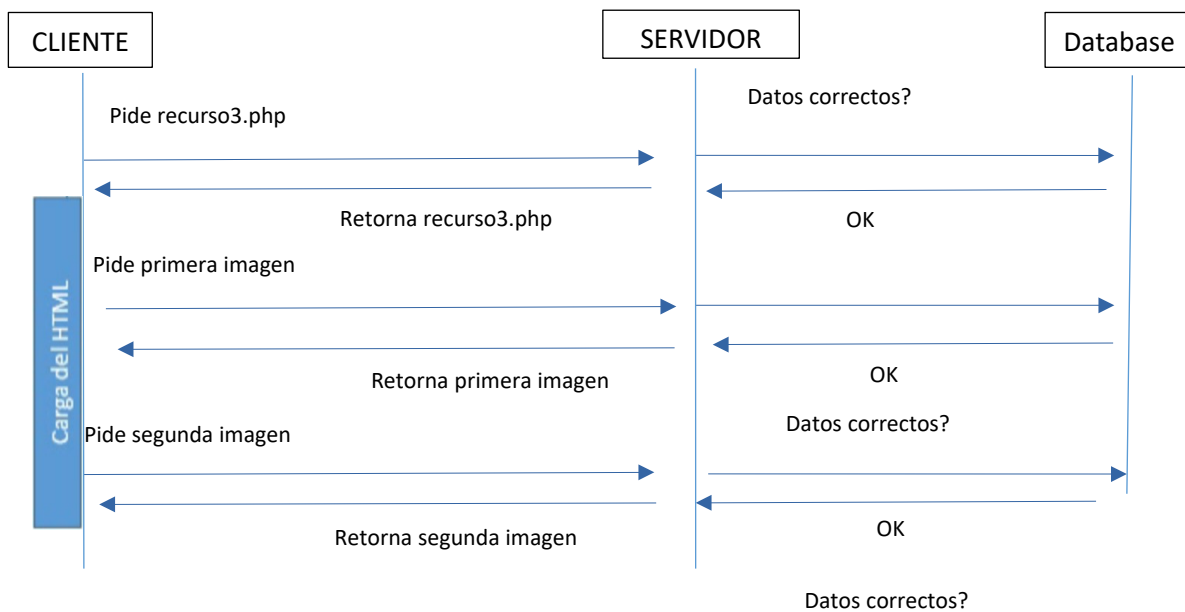
1.1.



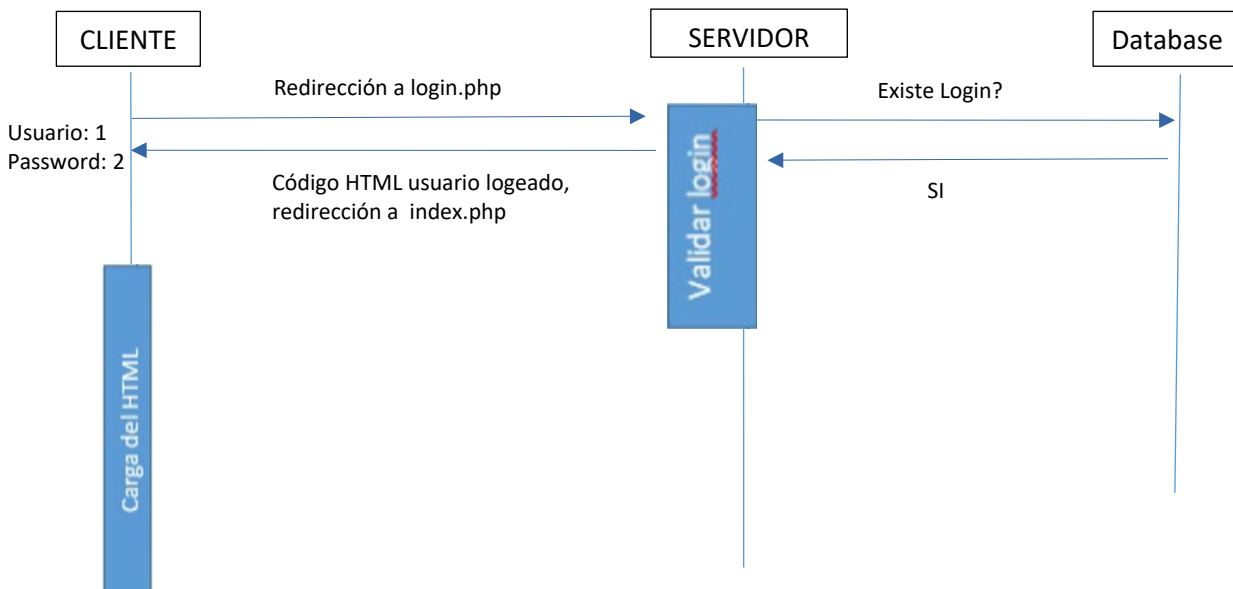
1.2.






### 1.3.



**1.4.** El cliente hace un login con el usuario "1" y password "2" hacia login.php , después de validar los datos con la base de datos el servidor lo redirige a index.php.



- 
- 
- 
2. Añade a las siguientes frases inacabadas la palabra “cliente” y/o “servidor”:
- 2.1. Un documento HTML es generado por el servidor.
  - 2.2. Un documento HTML es interpretado y mostrado por el cliente.
  - 2.3. Un código PHP es interpretado por el servidor.
  - 2.4. Un documento CSS es interpretado por el cliente.
  - 2.5. Un código JavaScript vinculado a un HTML es interpretado por el cliente.
  - 2.6. Una imagen vinculada en un HTML es interpretada por el cliente.
  - 2.7. Una imagen vinculada en un HTML está guardada en el servidor.
  - 2.8. Un bucle escrito en PHP que genere un código HTML es interpretado por el cliente.
  - 2.9. Un bucle escrito en JavaScript que genere un código HTML es interpretado por el cliente.